COMMODORE 64/128

WAY OF THE **EXPLODING FIST**

ENGLISH

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

The Way of the Exploding Fist is a karate simulation game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.

Although it may take a while to become completely familiar with the various moves, you should be able to start playing almost immediately without learning any of the moves.

HOW TO PLAY WITHOUT READING ALL THE INSTRUCTIONS:

Plug your joystick into the rear port and press the fire button. This will

Moving your character: Left and right control the left/right movement of your character

Using the kicks: All kicks are controlled by pressing the fire button and

pushing the joystick in the appropriate direction Crouching: Pressing the joystick up will allow your character to leap

up, while pressing it down makes the player crouch. Blocks: The joystick also allows you to block your opponent's move.

This is obtained by backing off your character while your opponent is performing some aggressive move.

You may occasionally find that when you are naturally backing off, your character goes into a blocking stance. This is fortunate for you, as the "block" is only activated if you are in danger of getting hit by your

To release the block, move the joystick to neutral or to any position other than moving backwards.

"Holding your moves": Most of the moves in the Way of the Exploding Fist can be withdrawn shortly after beginning to execute them so that you are able to change your mind and start another move. This also means that if you do want to continue with a move you must ensure that you hold the joystick in the correct position long enough for the move to be executed

Practising your moves: The easiest way to practice your moves is to go into 2-player mode and test all your skills. Your opponent will not make any move against you, so you should be able to get all moves perfected

This should be enough to get you started playing The Way of the Exploding Fist. The following instructions give you more detail on the subtleties of this exciting game.

ONE-PLAYER AND TWO-PLAYER MODES:

The Way of the Exploding Fist can be played in either one-player mode or two-player mode. The white player's moves are controlled by the joystick in the rear port, while the red player's moves are controlled by the joystick in the front port.

In playing in one-player mode, you will always control the white character.

Various options can be selected before each game DEL: Switch between music and sound effects, or music only.

F3: Switch between 1 player and 2 player options.

F7: Switch between joystick and keyboard options.
To start a game press F1, to stop a current game press F5

If F1 is not pressed, the computer will automatically go into a demonstration mode, with the computer controlling both characters. This is indicated by the word DEMO in the top left of the screen. Pressing the fire button while the computer is in demonstration mode will have the same effect as pressing F1

i.e. you can start playing the game in the mode selected.
 Playing one-player mode: The object is to move up through Dan levels

by defeating successive opponents, each one slightly better than the previous ones.

You start at novice level, your task being to reach 10th Dan

In each bout, the aim is to score a full two points over your opponent. The first player to obtain two full points wins the bout. In the event that neither player obtains two points within the time period specified, the judge will determine which player performed better and award the

victory accordingly.

The match finishes when one of your opponents scores two full points.

Playing two-playing mode: In the situation, the match does not terminate as above, but the winner is determined by whoever scores the

most after a set of four bouts. After the time limit has been reached in each bout, the judge stops the

bout and a new bout is started.

THE SCORING SYSTEM:

Points are scored not on which action has been taken but on how well each move was executed. If your aggressive move fails to make contact, obviously no points will be awarded. If your move is perfectly executed, you will obtain one full point.

In some instances your move will strike your opponent, but the hit will

not be perfect. In these instances, you will obtain a half-point.

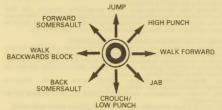
Your current point total is represented on the screen by the yin/yang symbols. The white player's points are shown on the left, while the rec player's points are shown on the right. (A half-symbol represents a half

As well as the points for each strike, you will get a score value for each move successfully executed. The score will depend on the move chosen so that a difficult move, such as a roundhouse kick, will score more than an easy move, such as a jab kick. The score value added will be twice as much if the move was executed perfectly (i.e. a "full-point" execution) than if it was less than perfect (i.e. a "half-point" execution).

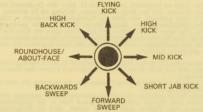
SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS:

The following joystick positions will result in the appropriate moves. Each move is explained in more detail further on.

DIRECTION OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON NOT PRESSED



DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON PRESSED



USING THE KEYBOARD:

The keyboard option has been included for Commodore owners wishing to play this game without the joystick

The following keys are used in keyboard mode:

Player 1 Player 2 Fire button

Left Shift Key Right Shift Key

The operation of these keys is identical to the joystick controls. To switch between joystick and keyboard mode, press the F7 key whilst in demonstration mode.

DETAILS ON THE VARIOUS KICKS:

As mentioned above, all kicks are controlled by pressing the fire button, and pushing the joystick in the appropriate direction

The following instructions assume that the character is facing right. You will find that the descriptions refer to "left" and "right". When your character faces the other way, all controls are mirrored — in other words, if you need to press right to get the midkick when facing right, then when you are facing left, you need to press the joystick to the left to obtain the

The same applies to the punches and somersaults described in the

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the

Flying kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick up. This is an extremely powerful kick, and can be successful against a standing opponent who is not blocking against the move. Other ways to block this kick are to crouch, or if you are fast enough to respond with a counter flying kick.

High kick: Press fire button and press joystick in the diagonal upper

Mid kick: Press fire button and press joystick right

Short jab kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick in the diagonal lower right direction. The main benefit of this kick is that it is very fast to execute and can be used in

Sweep (f'ward): Press fire button and joystick down. This low sweep places your character in a crouching position, then sweeps forward. This can be effective against many aggressive actions, as it combines offence

Sweep (b'ward): Press fire button and press joystick in a lower left diagonal direction. This move is identical to the forward sweep, but the effect is to sweep behind you. This can therefore be used if your

Roundhouse: Press fire button and joystick left. This move is the traditional roundhouse kick of karate, but also has the advantage that it allows you to turn about face. This kick has two distinct operations: in the first instance (by keeping the fire button pressed throughout the kick) you execute the full roundhouse kick. The second mode of operation is a fast about-face. This is achieved by starting the roundhouse kick as described above, but releasing the fire button before the kick is completed.

You will find the full roundhouse kick is a time-consuming manoeuvre,

it can be especially effective in many situations. Note also that as the roundhouse kick moves you out of the direct line of your opponent's attack, some of your opponent's aggressive moves may not be effective against you while you are performing this action. High back kick: Press fire button and press joystick in an upper left

diagonal position. This move is the reverse of the forward high kick and enable you to attack opponents that may have slipped past you. You can of course also turn to attack opponents that are behind you

(see notes of roundhouse kick above).

As well as kicks, the Way of the Exploding Fist requires devotees to be adept at close fighting, using punches. Three punches are available from joystick control. Note that the fire button should not be pressed to execute punches

High punch: This is obtained by pressing the joystick in the upper right diagonal direction. (Do not press the fire button). This is effective against an opponent that is reasonably close to you

Jab Punch: This is obtained by pressing the joystick in the lower right diagonal direction. (Do not press the fire button). This is the fastest action you can take, and is extremely effective in very close fighting. At times your opponent may use this move, and because it is such a fast jab, you may not even be aware of what hit you!

Low Punch: This is obtained by going into the crouch position first, then pressing your joystick to the right. Because of the variety of moves that can be accomplished from the crouching position, the low punch can often he a surprise move.

Somersaults are a very fast way to move out of the reach of your opponent. There are two somersaults — one forward and one backward. Note that if you get too close to the edge of the screen in either direction, your somersaults may not be as effective.

Forward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the upper left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

Backward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the

lower left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

ADVANCED PLAYERS' TIPS:

Blocks: Note that blocks are not the perfect answer to aggressive moves from your opponent. There are two blocks the computer can choose from, a high block and a low block, depending on the action that is being taken by your opponent.

Holding the joystick in block move means that you will be holding the block, and it is possible for your opponent to start a different move that is not countered by your current block.

Note also that the two low sweeps cannot be blocked. If you are within striking range of the sweeps, the only appropriate actions are a jump (joystick up) or one of the somersaults.

Crouch: The crouch is a move that can be "held" by keeping the joystick held down. This allows you to execute either a low punch, or the two sweep actions. If one of the two sweeps is selected from a crouching position, the time taken for this action is greatly reduced, and the move is therefore much more effective

Gregg Barnett - Game design and programming

Greg Holland - Graphics Neil Brennan - Music Bruce Bayley & David Johnston — Additional Programming

© Beam Software 1985 Cover illustration David Rowe

Cassette duplication by Ablex Audio Video Production by Cosprint Limited

Published by Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, United Kingdom. 70 Park Street, South Melbourne 3205, Australia.

"Enjoy these other great Commodore 64 titles from Melbourne

CASTLE OF TERROR 'One of Melbourne House's best releases ever" - P.C.W. THE HOBBIT

"A most impressing package" - Daily Express HAMPSTEAD Computer Game of the Year" — The Listener

CLASSIC ADVENTURE "Definitely one for your collection" - Your Computer

SHERLOCK "An intrigi ng and absorbing game" - C & VG

MORDON'S QUEST "Brilliant new follow-up to Classic Adventure"

FRANCAIS

Le "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett

Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'ètre

Devenez un maitre de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10e Dan et entrainez votre force et votre discipline. Vous pouvez commander votre personnage soit par l'intermédiaire du clavier Dix-huit différentes manoeuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied au bond, les coups de pied balayants, les mouvements de giration et mème les pirouttes.

Mesurez-vous contre l'ordinateur en affrontant des adversaires

progressivement plus habiles ou mesurez-vous à un ami: Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela une action de competition prenante, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites) et un accompagnement "son" proche de la réalité

THE WAY OF THE EXPLODING FIST" (L'explosion du poing) Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de karaté et se commande entierement a partir du clavier ou d'un manche a balai.

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles vous devez pouvoir commencer a jouer presque immédiatement sans avoir appris de

COMMENT JOUER SANS LIRE TOUTES LES INSTRUCTIONS

Raccorder votre manche à balai au port arrière sur le bouton de déclenchement de tir. Ceci mettra le jeu en route.

Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite andent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage Utilisations des coups de pied: Tous le coups de pied sont commandes en appuyant sur le bouton de tir et en deplaçant le manche à balai dans la direction appropriée

Mouvement d'accomunissement. Le denlacement du manche à halai vers le haut permettra à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le base le fera s'accroupi

Blocage: Le manche à bali vous permet egalement de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque Il peut arriver que, lorsque vous êtes en train de reculer naturellement votre personnage se mette en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous etant donne que le "blocage" n'est mis en action que si vous êtres en danger frappé par votre adversaire.

Pour sortir de la position de "blocage", deplacer le manche a balai au point moit ou a tout autre position que le movement en arrière.

"Mouvement retenus": La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Fist" peuvent être décommandes pendant un court temps après leur début d'execution, ce qui vous permet de changer d'avis et de commencer un autre mouvement, s'execute vous devez vous assurer que vous maintenez le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute. Pour s'entrainer aux mouvements: La façon la plus facile de

s'entrainer aux movements est de se mettre en mode "2 jouers" et de faire l'essai de toutes vos possibilites. Votre adversaire ne faisant aucun queste contre vous, il doit vous être possible d'executer tous les mouvements à la perfection Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding

Fist" Les instructions qui suivent expliquent en plus grand detail les subtitlés de ce jeu vraiment excitant

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUERS"

Le "Way of Exploding Fist" peut se jouer en mode "un jouer" ou "deux iouers". Les mouvements du jouer blanc sont commandés par le manche à balai raccordé au port arrière, alors que les mouvements du jouer rouge sont commandés par le manche à balai raccordé au port Si vous jouez en mode 'un jouer", c'est toujours le joueur blac que

vous commandez. Différents options peuvent être sélectionnées avant chaque partie: DEL: Commutation effet sonore "Marche" our 'Arrêt". (La musique est toujour en marche.)
F3: Commutation entre options Mode "1 jouer" et mode "deux

iouers" F7: Commutation entre commande "manche à balai" et commade

Pour recommencer une partie, appuyez sur F1 ou sur le bouton de tir

du manche à balai. Pour interrompre une partie en cours, appuvez sur Si l'on n'a pas appuyé sur F1, l'ordinateur se mettra automatiquement

en mode "demonstration", l'ordinateur commandant les deux personnages. Ceci est indiqué par la mention "DEMO" en haut et à gauche de l'écran S'il on appuie sur le bouton de déclanchement de tir alors que l'ordinateur est en mode "demonstration", l'effet sera le même qu'en appuyant sur F1, c'est-à-dire que vus pouvez commencer

à jouer dans le mode qui se trouvesélectionne. Jeu en mode "un joueur": L'object est de progresser en niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'un commence au niveau novice l'objectif

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points entiers contre votre adversaire. Le premier jouer qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas ou aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période specifiee, le juge arbitre détermine quel joueur s'est

montré le meilleur et accordera la victoire en conséquence. Le match se lermine lorsque votre adversaire dans n'importe lequel des combats aura marqué deux points

Jeu en mode "deux joueurs": Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui aura marque le plus de points après une serie de quatre combats.Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat le juge-arbitre arrête le combat et un nouveau combat commence.

Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise mais en fonction de la qualite d'execution de chaque action Si votre action aggressive n'aboutit pas au contact evidemment aucun point ne vous sera accorde Si votre action est executée a la perfection vous obtiendrez

Dans certains cas votre mouvement frappera votre adversaire mais le coup ne sera pas parfait Dans ces cas-la vous n'obtiendrez qu'un demi-

Votre total de points à instant donné est représenté à l'écran par des symboles yin/yang. Les points du joueur blanc sont affichés à gauche, alor que les points du joueur rouge sont affichés à droite. (Un demi-signe représente un demi-point.)

Outre les points obtenus pour chaque coup porte vous marquez pour chaque mouvement execute avec succes La marque dependra des mouvements choisis Ainsi un mouvement difficile tel qu'un coup de pied balayant marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit La valeur de marque accordée sera si le mouvement est execute a la perfection (execution point entier) double que dans le cas ou le mouvement n'atteint pas la perfection (c'est-a-dire execution demi

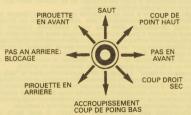
RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI

Les positions de manche a balai indiquees ci-dessous commanderont les mouvements appropries. Chaque mouvement est expliqué plus en detail

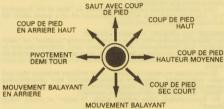
UTILISATION DU CLAVIER

L'option clavier a été incorporée pour les utilisateurs de Commodore désirant jouer à ce jeu sans manche à balai. Les touches suivantes sont utilisées en mode "Clavier"

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR



DIRECTION DU MANCHE A BALAI AVEC BOUTON DE TIR ENFONCE



EN AVANT Bouton de tir: Touche Shift gauche Touche shift droite.

L'utilisation de ces touches est identique aux commandes exercées sur le manche à balai. Pour passer du mode "Manche à balai" au mode "Clavier", appuver sur le touch F7, alors que l'ordinateur est en mode.

DETAILS DES DIFFERENTS COUPS DE PIED

Comme il a été dit plus haut tous les coups de pied se commandent en appuyant sur le bouton de tir en deplacant le manche a balai dans la direction appropnée Les instructions qui suivent supposent que le personnage fait face vers la droite. Vous verrez que les descriptions se referent à gauche et droite. Lorsque votre personnage fait face dans l'autre direction toutes les commandes se trouvent symetriquement reflechies en d'autres termes si vois poussez vers la droite pour obtenir un coup de pied de hauteur movenne lorsque vous faites dace à droite, a l'inverse lorsque vous faites face à gauche il taudra deplacer le manche a balai vers la gauche pour obtenir le même coup de pied moyen

Ce principe s'applique pour les coups de poing et les pirouettes décrits dans les sections qui suivent.

Huit coups de pied yous sont possibles, correspondant a chacune des

huit positions du manche a balai

Coup de pied au bond: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en deplaçant le manche a balai vers le haut. C'est un coup de pied extrémement puissant et peut agir avec success contre un adversaire debout ne se trouvant pas en position de blocage contre ce mouvement On peut egalement bloquer ce mouvement en s'accroupissant ou a la condition d'agir suffisamment rapidement au moyen d'un coup de pied au bond de response.

Coup de pied haut: Appuyez sur le bouton de tir et deplacez le manche

à balai dans la position diagonale en haut vers la droite

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et deplacez le

manche a halai vers la droite

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en deplaçant le manche a balai dans la position diagonale en bas vers la droite L'avantage principal de ce coup de pied est qu'il est tres rapide a executer et peut être utilise en combat rapproche

Balayage (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et deplacez le manche à balai vers le bas. Ce balayage bas met votre personnage en position accroupie puis effecue un balayage en avant. Ceci peut être efficace contre de nombreuses actions d'attaque et combine un

mouvement offensif avec la defense. Balavage (en arrière): Appuyez sur le bouton de tir et deplacez le manche a balai en position diagonale en bas vers la gauche. Ce mouvement est identique au balayage en avant mais l'effet est de balayer derrière vous. Ceci peut par consequent être utilise si votre

adversaire se trouve derriere vous

Belayage pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et deplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied traditionnel avec pivotement de karate mais à egalement l'avantage de vous faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts d'abord (en maintenant le bouton de tir enfonce pendant tout le coup de pied) vous executez le coup de pied avec pivotement complet. Le second mode operatoire est un demi-tour rapide qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme decrit mais en relàchant le bouton de tir avant que le coup de pied ne soil complete.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manoeuvre qui prend de temps elle peut être specialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire certains des mouvements d'attaque de votre adversaire peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous executez cette

Coup de pied arrière haut: Appuyez sur le bouton de tir et deplacez le

manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui au ront reussi à passer derrière vous.

Il est bien entendu engalement possible de faire demi tour pour attaquer des adversaires qui se trouvent derriere vous (Voire note sur le

coup de pied avec pivotement qui suit).

Cutre les coups de pied le "Way of the Exploding Fist" exige que les adeptes solent habiles au combat rapproche avec utilisation de coups de poing. Trous coups de poing disponibles à partir de la commande du manche à balai. Noter que le bouton de tir ne doit pas être enfonce pour executer ces coups de poing.

Coup de poing haut: Celui ci s'obtient en deplacant le manche à balai

dans la position diagonale en haut et a droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se

trouvant raisonnabliement proche

Coup de poing court droit. Celui-ci s'oblient en deplacant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est l'action la plus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrémement efficace en combat rapproche Il peut arriver que votre adversaire utilise ce mouvement et du fait que c'est un coup si rapide, vois ne saurez pas ce qui vous aura frappel

Coup de poing bas: Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la droite Etant donné la variété de mouvements qui peuvent être obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

Les pirouettes sont un moyen extremement rapide de se mettre hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux pirquettes l'une en avant et l'autre en arrière. Notez que si vous vous trouvez trop pres du bord de l'ecran dans l'une ou l'autre direction vos pirouettes peuvent ne pas être aussi efficaces.

Pirouettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en deplacant le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche (Ne pas appuyer

Pirouettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en deplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à gauche (Ne pas appuyer sur le houton de tirl

CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTES

Blocage: Notez que les blocages ne sont pas la response par faite aux actions aggressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages un blocage haut et un blocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire

Le faite de maintenir le manche a balai en position de blocage yeut dire que vous resterez dans celle position et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement aggressif different que votre blocage ne pourra countrer.

Notez aussi que les deux balayages bas ne peuvent être bloques. Si vous trouvez à distance d'être frappe par ces coups de pied balavants les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai vers le haut) ou l'une des pirouettes

Accounissement: L'accrounissement est un mouvement qui neut être "conserve" en maintenant le manche à balai vers le bas. Ceci vous permet d'executer soit un coup de poing haut soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. S'il un de deux coups de pied balayants est selectionne a partir d'une position accroupie le temps necessaire à cette action est considerablement reduit et le mouvement est par consequent beaucoup plus efficace.

DEUTSCH

DISK TO LOAD TYPE LOAD "*",8,1 CASSETTE TO LOAD Hold down SHIFT and tap RUN/STOP

Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

Die Bahn der donnernden Faust is das echteste, das sie je sehen werden! Werden sie ein Meister dieser alten Kunst; steigen sie vom Neuling bis zum zehnten Dan auf und testen sie so ihre Speilstärk und Disziplin Ihre Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Es gibt

18 Berschiedene Bewegungen einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Beinschwunge Rundumtritte und sogar Saldos!

Sie konnen entweder den Computer in verschiedener Schwierigkeitsgraden herausfordern oder mit einem Freund kämpfen. Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles - fesselnder Wettgeist, berauschende graphische Darstellungen (mit uber 700 Sprites!) und realer Ton. Made in U.K.

DIE BAHN DER DONNERNDEN FAUST

Die Bahn der donnenden Faust is ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Obwohl man eine Weile braucht, um mit den verschiedenen Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen ohne eine Bewegung zu kennen.

WIE FÄNGT MAN AN, OHNE DIE GANZE ANLEITUNG ZU LESEN: Stecken sie ihren Joystick in den hintern Anschluß und drücken sie den Feuerknopf. Damit startet das Spiel.

Bewegen ihrer figur: Links - und Rechtsdruck bewegt ihre figur in dieselbe Richtung Anwenden der Tritte: Alle Tritte werden durch Drucken des

Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in die entsprechende Richtung veranlaßt. Sich ducken: Durch Vordrucken des Joysticks springt ihre Figur auf,

durch Anzeihen duckt sie sich. Abwehr: Es ist auch moglich, mit dem Joystick den Angriff des Gegners abzuwehren. Dies wird durch Zuruckziehen ihrer Figur erzielt,

wahrend ihr Gegner eine angreifende Bewegung macht.
Es wird manchmal vorkommen, daß ihre Figur beim Zuruckgehen automatisch ine eine Abwehrstellung geht Das is in ihrem Vorteil, da die Abwehr, nur aktiv ist, wenn die Gefahr eines Treffers des Gegners vorhanden ist Bewegen sie den Joystick zur Mittelstellung, oder irgendeiner anderen

Aktion, um ihre Figur aus der Abwehrposition zu holen.

"Anhalten der Bewegung": In der Bahn der donnerden Faust konnen meisten Bewegungen kurz nach ihrem Anfang wieder zuruckgenommen werden, falls man einen anderen Zug durchfuhren Das bedeutet, daß der Joystick lange genug in der entsprechenden Richtung gehalten werden muß, damit die Bewegung vollstandig ausgeführt werden kann.

Bewegungen: Am einfachsten konnen sie ihre Geschicklichkeit durch Umschalten in die Spielart fur zwet Teilnehmer testen da der Gegner keine Bewegungen machen wird Dadurch sollte es ihnen gelingen, alle Bewegungen vollkommen zu beherrschen.

SPIELARTEN FÜR EIN ODER ZWEI TEILNEHMER:

Die Bahn der donnernden Faust kann mit einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden. Die Bewegungen des weißen Spielers werden mit dem Joystick von hinteren Anschulß kontrolliert und der rote Spieler wird von vorderen Anschluß gelenkt. Im Spiel gegen den Computer werden sie immer den weißen Spieler steuern.

Beginn eines Spieles stehen ihnen jeweils folgende Einstellmöglichkeiten zur Verfüngung.
DEL: An-bzw. Ausschalten der Soundeffeckte. (Die Musik bleibt immer

Schalter zum Einstellen der Anzahl der Spieler (einer oder zwei). F7: Wählen sie, ob mit der Tastatur oder einem Joystick gespielt werden

Um das Spiel zu beginnen, müssen sie F1 oder den Drukknopf am Joystick drücken. Um das Spiel zu verlassen, müssen sie F5 drücken. Wird F1 nicht gedrückt, dan geht der Computer automatisch in eine Vorführungsspielart, in der beide Figuren vom Computer gesteuert werden. Das Wort DEMO wird in der Ecke links oben am Bildschirm angezeigt. Das Drücken des Feuerknopfes erzielt im Demonstrationslauf daselbe wie das Drücken der F1-Taste, d.h. das Spiel beginnt in der von ihnen gewählten Spielart.

Spiel gegen den Computer: Das Ziel des Spieles ist, durch Besiegen von Gegnern, die auf jeder Ebene besser werden auf hohere Dan-Ebenen aufzusteigen

Sie beginnen auf dem Anfangerniveau, mit der Aufgabe, die zehnte Dan-Ebene zu erreichen In jeder Runde muß man mit zwei Punkten den Gegner besiegen. Wei

am ersten zwei Punkte erreicht den Kampf Falls in der gegebenen Zeitspanne kein Spieler zwei Punkte erzielt, wird de Ringrichter entscheiden, wer am besten gekampft hat und demjenigen den Sieg zuenrechen

Der Kampf is beendet wenn einer der Gegner in ingendeiner Runde zwei volle Punkte gewinnt Zwei Teilnehmerspiel: In dieser Lage endet der Kampf nicht wie

obesnstehend. Wer nach vier Runden die meisten Punkte hat, is der

Wenn in einer Runde die Zeit abgelaufen ist, unterbricht der Ringrichter den Kampf und eine neue Runde beginnt.

Punkte werden nicht je nacht Handlung vergeben sondern hangen davon ab, wie gut jede Bewegung durchgefuhrt wurde Wenn ein Angriff nicht trifft, wird naturlich kein Punkt vergeben. Wenn die bewegung ausgezeichnet gelang, erhalten sie einen Punkt.

In manchen Situationen, wenn der Schlag zwar trifft, jedoch nicht vollkommen gelungen ist, erhalten sie nur einen halben Punkt. Die Summe ihrer Punkte wird am Bildschirm durch die Jin-Yang-symbole angezeigt. Die Punkte des weißen Spielers erscheinen an der linken Seite

und die Punkte des roten Spielers rechts. (Ein halber Punkt wird durch ein halbes Symbol dargestelt)

Zusatzlich auf Punktezahl fur jeden Angriff erhalten sie einen Berwertung fur jede erfolgreich durchgefuhrte Bewegung Die Bewertung hangt von der Wahl der Bewegung ab. Eine schwierige Bewegung, wie z B eine Rundumtritt erzeilt mehr Punkte als ein leichter Zug wei ein gerader Tritt Der erzielt Wert wird verdoppelt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist (d h eine Durchfuhrung mit vollerommen gelungen ist Ihre derzeitige Gesami-Punktezahl wird auf dem Bildschirm durch die Yin/Yan Symbole angezeigt. Die Punkte des weis Punkte des blauen Spielers auf der rechten Seite pazeigt werden (Ein halbes Zeichen bedeutet einen halben Punkt).

Zusatzlich zur Punktezahl fur jeden Angriff erhalten sie eine erwertung fur jede erfolgreich durchgefuhrte Bewegung Die Bewerlung hangt von der Wahl der Bewegung ab Eine schwierige Bewegung wie z B eine Rundumtritt erzielt mehr Punkte als einhleichter Zug wei ein gerader Tritt Der erzeilte Wert wird verdoppelt falls die Bewegung vokommen gelungen ist (d h eine Durchfuhrung mit voller Punktzahl) im Gegen satz zu einer nicht so gelungenen Bewegung (d h Duchfuhrung mit halber Punktzahl)

UBERSICHT DER JOYSTICKPOSITIONEN:

Die folgenden Joystickpositionen veranlassen die erwahnten bewegungen. Danach wird jede Bewegung genauer beschrieben.

RICHTUNG DES JOYSTICKS OHNE FEUERKNOPF DEGRUCKT



DIRE RICHTUNG DES JOYSTICKS MIT FEUERKNOPF GEDRCKTÜE FLIEGENDER HOHER TRITT RUCKWARTSTRITT RUNDUMTRITT KEHRTWENDUNG MITTEL TRITT RUCKWARTSSCHWUNG KURZER

VERWENDEN DER TASTATUR:

Die Bedienung mittels Tastatur wurde für diejenigen Besitzer des Commodore Computers ermöglicht, die das Spiel ohne einen Joystick spielen wollen. Die folgenden Tasten werden in dieser Spielart

VORWARTSSCHWUNG

GERADENTRITT

Spieler 1	Q A Z	W S X	E D C
Spieler 22	Р	0	*
	L	No Per Cu	;
	()	?

Feuerknonf

Linke Großschreibtaste Rechte Großschreibtaste Die Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystick-bewegungen überein. Zum umschalten zwischen Joystick- und Tastaturspeilart drucken sie die F7-Taste im Demonstrationslauf.

GENAUERE BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN TRITTE

Wie zuvor erwahnt, werden alle Tritte durch Drucken des Feuerknopfes un Bewegen des Joysticks in entsprechender Richtung kontrolliert

Die folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur nach rechts schaut. In den Beschreibungen wird rechts und links verwendet Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt, werden alle Bewegungen spiegelbidich geschehen, d h wenn die nach rechts schauende Figur einen Mitteltritt tun soll wird der Joystick nach rechts bewegt und wenn sie nach links gerichtet ist, muß man den Joystick nach links ziehen. Dasselbe gilt fur die in den nachfolgenden Kapitein beschriebenen

Schlage und Saldos.

Es sind acht verschiedene Tritt moglich - einer pro Joystickes richtung.
Fliegender Tritt: Dies wird durch Pressen des Feuerknopf und Vordrucken des Joysticks erriecht Er istein außerordentlich starker Tritt der gegen einen aufrecht stehenden Gegner der nicht gegen die Bewegung abwehrt, sehr erfolgreich ist Dieser Tritt kann auch mit einer kauernden Stellung, oder falls der Gegner schnell genug reagiert, durch einen fliegenden Gegentritt abgewehrt werden.

Hoher Tritt: Drucken sie den Feuerknopf und de Joystick diagonal

Mitteltritt: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick nach rechts Kurzer Geradentritt: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts unten Der großte Vorteil dieses Trittes ist seine

Schnell Ausfuhrung und ist fur den Nahkampf gut geeignet
Vorwartsschwung: Drucken sie den Feuerknopf und ziehen sie den
Joystick zuruck Dieser Zug bewegt ihre Figur zuerst in eine kauernde Stellung und schwingt dann vorwarts Dies kann gegen viele gegnerische

Aktionen erfolgreich sein, da er Angriff mit Abwehr verbindet Rückwärtsschwung: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links unten Diese Bewegung gleicht dem Vorwartsschwung, nur daß hier zuruckgeschwungen wird Dies kann für

den Fall verwendet werden wenn der Gegner hinter ihnen steht. Rundherum: Druckensie den Feuerknopf und den Joystick nach links

Diese Bewegung ist de traditionelle Rundumtritt in Karate un hat den Vorteil, daß sie sich ganz umdrehen Er kann auf zwei Arten angewendel werden: Ertens durch Nieder halten des Feuerknopfes wahrend der ganzen Bewegung wird der volle Rundumtritt vollbracht, zweitens als eine schnelle Umkehr Dies wird durch Einleiten des Rundumtrittes wie oben beschrieben und durch fruhzeitiges Losslassen des Feuerknoples erwirkt Sie werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige

Bewegung ist, die in vielen Lagen besonders vorteihaft ist Beachten sie auch, daß der Rundumtritt sie aus der direklen Angriffslinie ihres Gegers bringt und daß einige Bewegungen des Gegners wahrend dieser Handlung keine Wirkung haben werden. Hoher Rückwärtstritt: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links oben Dieser Tritt ist das entgegengesetzte des hohen

Vorwartstrittes und ermoglicht einen Gegner anzugreifen, der an ihnen vorbei gelangte

Sie konnen sich naturlich auch umdrehen, um hinter ihnen siehende Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben)

SCHLÄGE

Die Bahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhangern night nur mit Tritten sondern auch im Nahkampf mit Schlagen erfahren zu sein Drei verschiedene Schlage konnen mit dem Joystick gewahlt werden Beachten sie, daß zum Ausfuhren der Schlage der Feuerknop nicht gedruckt werden darf

Hochschlag: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach rechts oben erzielt (Pressen sie nich den Feuerknopf) Dieser Schlag hai nur dann eine Wirkung wenn der Gegner nahe genug steht

Gerader Schlag: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach rechts unten erwirkt (Drucken sie nicht den Feuerknopf) Er ist die schnellste Bewegung, die sie wahlen konnen und eignet sich vorzuglich im Nahkampf Ihr Gegner wird manchmal diese Bewegung verwenden und da es so ein schneller Schlag ist werden sie wahrscheinlich garnicht wissen, was sei getroffen hat!

Tiefschlag: dies wird durch eine Rechtsbewegung des Joysticks aus der hockenden Stellung erreicht Da eine Veilzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewahit werden konnen ist der Tifschalg meistens ein Uberraschungszug.

SALDOS

Mit einem Saldo gelingt est sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu glangen. Es gibt zwei Arten der Vorwarts — und Ruckwartsaldo Beachten sie daß am Rand die Saldos keine große Wirkung haben

Vorwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach links oben erreicht (Drucken Sie nicht den Feuerknopf).

Ruckwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach links unten erreicht (Drucken die nicht den Feuerknopf)
HINWEISE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER:

Abwehr: Beachten sie daß Sperren nicht die beste Losung fur Angriffe ihres Gegners sind Der Computer kann zwei Arten wahlen hohe und niedere Äbwehr. Dies hangt von der Bewegung ihres Gegners ab. Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung ist es moglich

daß der Gegner zu einem anderen Angriff ubergeht, der nicht mit der

gegenwartigen Abwehrsteilung erwidert werden kann.
Beachten sie auch daß die zwei nierderen Schwunge nicht abgewehrt
werden konnen. Wenn sie sich im Umkreis des Schwunges befinden
bleibt innen nur ein Sprung (Joystick vorwarts) oder ein Saldo ubrig.
Drucken: Durch Neiderhalten des Joysticks kann in der Duckstellung

verharrt bleiben. Daraus kann man entweder einen niederen Schlag ode zwei Schwunge anwenden. Wenn einer der Schwunge aus dieser Stellung gewahlt wird kann er in kurzerer Zeit aussgerichtet werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgreicher.

REDHAWK DEUTSCH

AUFLADE-INSTRUKTIONEN

TO LOAD:-CASSETTE: HOLD DOWN SHIFT PRESS RUN/STOP DISK LOAD "*, 8.1

1. EINFÜHRUNG

Willkommen in der Welt der Komödien-Phantasien, der Superhelder und Superbösewichte. Sie sind hier der Supermensch Redhawk und müssen seine zwei vollkommen verschiedenen Persönlichkeiten unter Kontrolle halten: Kevin Oliver - en Mensch mit allen menschlichen Schwächen und Redhawk, der über unglaubliche Kräfte verfügt. Sie könen entwerder Verbrechern beckäampfen indem Sie Redhawk Verbrechern und selbst Superbösewichten gegenüberstellen. Wenn Sie diese Wahl treffen werden Sie beliebt und zum Superhelden ernannt. Ihre andere Möglichkeit besteht darin, das Leben eines Verbrechers zu führen und die Unbeliebtheit und Redhawks Ruf als Superbösewicht zu ignorieren. Die Wahl liegt bei Ihnen. Egal welche Wahl Sie treffen, Sie müssen Sie schnell treffen - da die Zeit auf niemanden wartet (Supermensch oder nicht). Während Sie über Ihr weiteres Vorgehen nachdenken sind die übrigen Charaktere im Spiel dabei, die ihrigen weiterzuführen

2. DIE BILDSCHIRMANZEIGE

Die obere Hälfte des Bildschirms bildet den Streifen eine aus drei Feldern bestehende Reihe, in der das komische Geschehen abläuft. Jedes Ereignis in dem Spiel wird durch ein Bild, das in dem am weitesten rechts liegenden Feld erscheint, angezeigt. Der Streifen rollt nach links weg, um Raum für das neue Bild zu schaffen. Demzufolge sind die beiden letzten

Bilder immer links vom derzeitigen Bild zu sehen.
Unterhalb des Streifens befindet sich eine Informationsanzeige. Diese besteht aus der rollenden Digitaluhr, welche die Tageszeit in dem Spiel anzeigt, einem Herzbild, welches die momentane Stärke von Redhawk anzeigt, einer graphischen Darstellung und einem Thermometer, welche die derzeitige Beliebheit von Redhawk anzeigen sowie ein Bild des Gesichtes ihrer momentaen Idendität - Kevin oder Redhawk. Die

Bedeutung derselben werden später erklärt.
Unterhalb der Informationsanzeig befindet sich ein Kästchen, in welches Sie Ihre Befehle für Ihre Persönlichkeit eingeben können. Der hier eingegebene Text kann unter Verwendung des mächtigen Redakteurs, welcher in "DER REDAKTEUR" beschrieben wird, redigiert werden

Am unteren Teil des Bildschirms befindet sich eine Funktions-tasten-Erinnerungsvorrichtung. Um die Eingabe von Befehlen zu erleichtern, wurden zehn häufig benutzte Worte auf die Funktion-tasten einprogrammiert. Ihre Verwendung wird später näher beschrieben. Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft oder wenn der Computer ihre

Aufmerksamkeit auf etwas lenken mochte, 'taucht' auf dem Bildschirm plötzlich eine Mitteilung auf. Wenn Sie die Mitteilung gelesen haben, müssen sie auf die Taste SPACE drücken und die Mitteilung verschwindet.

3. DER REDAKTEUR

Sie können Ihrer derzeitigen Persönlichkeit (entweder Kevin oder Redhawk) einen Befehl erteilen, indem Sie diesen also einen Satz in Englisch eintippen und anschliessend auf die Taste RETURN drücken. Es ist wichtig, dass Sie daran denken, dass der Befehl erst ausgeführt wird, nachdem Sie RETURN gedrückt haben. Es ist deshalb möglich, dass Sie einen Befehl für etwas, das eintreten könnte, im voraus tippen und dies dann einfach durch Drüken der Taste RETURN ausführen. Die Art der Befehle, die Sie erteilen können, werden in "SPIELDEN DES SPIELS" beschrieben. Im Augenblick reicht es, wenn Sie wissen, dass sie in Englisch eingetippt werden müssen.

Die Befehle, welche Sie eintippen erscheinen in dem Kästchen im unteren Teil des Bildschrims. Die Stelle, in die Sie eintippen, wird durch den '+' Positionsanzeiger angezeigt, welcher sich während Sie tippen, mitläuf. Sie können Befehle eintippen, welche länger als das Kästchen sind. Wenn Sie am Rand des Kästchens angekommen sind, wird Ihr Befehl in die nächste Zeile fortgesetzt. Machen Sie sich keine Sorgen,

wenn ein Wort in der Mitte geteilt wird; der Computer wird es als ein Wort verstehen. Falls Sie dies wünschen, können Ihre Befehle bis zu 80 Buchstaben lang sein.

3.1 REDIGIEREN EINES BEFEHLS

Sie werden unweigerlich Tippfehler machen. Der einfachste Fehler, den Sie machen können, besteht darin, dass Sie die falsche Taste drücken. Um dies zu korrigieren, drücken Sie auf die Taste DELETE bis Sie sämtliche unerwünschten Buchstaben gelöscht haben. Sie können nun die gelöschten Buchstaben übertipper

Wenn der Fehler mehr als ein Paar Buchstaben zurückliegt, so kann er auf eine einfache Art und Weise korrigiert werden. Drucken Sie die Tasten 'SHIFT' und 'LEFT ARROW' bis der Positionsanzeiger sich auf dem Fehler befindet. Wenn Sie zu weit gegangen sind, drucken Sie die Taste RIGHT ARROW' um zurückzugehen. Sie können jetzt direkt über die falschen Buchstaben tippen und die taste 'RIGHT ARROW' dazu benützen, um zum Ende der Zeile zurückzugehen. Sie beenden nun Ihren Satz auf die übliche Weise.

Ein anderer Fehler, der Ihnen unterlaufen kann, besteht darin, dass Sie Buchstaben auslassen. Um dies zu korrigieren, benützen Sie SHIFT und den 'LEFT ARROW', um den Positionsanzeiger in die richtige Stellung zu bringen. Um Raum für die fehlenden Buchstaben zu schaffen, drücken Sie die Tasten 'SHIFT' und INST bis Sie genügend Raum für die fehlenden Buchstaben haben. Sie können nun in diesen Leerraum eintippen und dann den Positionsanzeiger zum Ende der Zeile, wo er sich zuvor befand, zurückbringer

ANMERKUNG: Die Stellung des Positionsanzeigers beim Drücken der Taste RETURN ist wichtig, da sie als das Ende des Satzes angenommen wird. Alles danach wird ignorient. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass Sie sicherstellen, dass der Positionsanzeiger sich am Ende Ihres Befehls befindet, bevor Sie die Taste RETURN drücken, Es gibt hier Ausnahmen, welche wir in Kürze erklären werder

3.2 NOCHMALIGES ERTEILEN VON FRÜHEREN BEFEHLEN

Es wird häufig während eines Speiles vorkommen, dass Sie einen Befehl, welchen Sie früher eingetippt haben, nochmals eingeben möchten. Dadurch wird Ihnen das nochmalige Tippen erspart. Dadurch wird Ihr früher erteilter Befehl nicht 'zürückgenommen' und die sich daraus ergebenden Folgen rückgängig gemacht. Wenn also ein Befehl, den Sie nochmals erteilen möchten, immer noch sichbar ist, drücken Sie 'UP ARROW' bis sich der Positionsanzeiger in der gewünschten Zeile befindet. Führen Sie nun den Positionsanzeiger bis zum Ende dieser Zeile unter Verwendung von 'RIGHT ARROW' und wenn dies erfolgt ist, drücken Sie 'RETURN'. Wenn Sie noch nicht die gewünschte Stelle erreicht haben, können Sie an die Stelle wo Sie vorher waren durch Drücken von 'DOWN ARROW' zurückkehren.

Wenn ein Befehl nicht zu sehen ist, brachen Sie sich deshalb noch keine Sorgen zu machen. Der Redakteur speichert zehn Textzeilen, obwohl Sie jeweils nur vier sehen können. Eine Möglichkeit, auf das Kästchen auf dem Bildschirm zu schauen besteht darin, dass Sie auf das aus vier Zeilen bestehende Fenster über einer Fläche von zehn Zeilen sehen. Sie können das Fenster üben diese grössere Fläche placieren, indem Sie versuchen, den Positionsanzeiger nach oben zu bewegen, wenn er sich oben im Kästchen befindet oder nach unten, wenn er sich unten im Kästchen befindet. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, jede von den zehn Zeilen zu überarbeiten. Sie beginnen mit dem Kästchen oberhalb der vier Zeilen. Wenn Sie neue Befehle eingeben, füllen sich sich die zehn Zeilen allmählich. Wenn Sie die ellte Zeile eingeben, so geht die erste Zeile endgültig verloren; wenn Sie die zwölfte eingeben, so geht die zweite verloren und so weiter

Sie möchten manchmal vielleicht nur die ersten Worte eines früheren Befehls nochmals eingeben. Sie können dies tun, indem Sie den Positionsanzeiger dorthin bewegen, wo Sie wünschen, dass der Befehl endet und RETURN drücken. Wie bereits erklärt, wird dadurch erreicht, dass der Rest der Zeile ignoriert wird. Sie werden feststellen, dass wenn Sie dies vorzunehmen versuchen, ein Punkt am Ende des Befehls erschient

Wenn Sie diesen Punkt später entfernen möchten, um mehr in die Zeile einzugeben, so tippen Sie einfach über diesen Punkt wie Sie dies bei jedem anderen Buckstaben tun würden.

4 FUNKTIONSTASTEN

Damit Sie weniger tippen müssen, wurden zehn häufig verwendete Worte auf die Funktionstasten einprogrammiert. Damit Sie sich an diese erinnern können, werden Sie unten am Bildschrim angezeigt. Jedes dieses Worte steht Ihnen zur Festahalten von 'CONTROL' und durch anschliessendes Drücken der entsprechenden Zifferntaste '1'..'0' zur Verfüngung. Wenn Sie dies tun, so tippt der Computer das Wort ein genauso als wenn Sie jede Taste selbst gedrückt hätten. Es ist deshalb möglich, Worte, die durch Funktionstasten hergestelt wurden, genauso wie jedes andere Wort zu redigieren. Die zehn Tasten und Worte sind

٠.			on bilaboin	illi abkarzangon c
	TASTE	FUNKTION	BILDSCH	IRMANZEIGE
	1	GET	GET	(holen)
	2	DROP	DROP	(fallen lassen)
	3	SAY"	SAY	(sagen)
	4	KWAH"	KWAH	(kwah)
	5	EXAMINE	EXAM	(untersuchen)
	6	WAIT	WAIT	(warten)
	7	UNTIL	UNTIL	(bis)
	8	FLY TO	FLY	(fliegen)
	9	STORE	STO	(lagern)
	0	RECALL	REC	(abrufen)
				,

Es ist möglich, die Handlungen im Spiel durch gleichzeitiges Drücken und Festhalten der Taste 'ESCAPE' anzuhalten. Dies hat zur Folge, dass keine neuen Felder angezeigt werden bis Sie die Taste loslassen. Wenn die Tasten gedrückt und festgehalten werden, wenn jemand zu

sprechen aufhört, so werden die Worte dieser Person wiederholt. Dies ermöglicht Ihnen, die Worte, die eine Person gesagt hat, nochmals abzuhören, wenn Sie den Anfang verpasst haben

5. SPIELEN DES SPIELS

Wenn das Spiel aufgeladen ist, gibt der Computer einen 'Piepton' von sich und Sie müssen auf die Taste 'SPACE' drücken, um mit dem Spiel zu

Die Geschicte beginnt mit der Entlassung Kevins aus dem

Krankenhaus. Er kann sich nicht daran erinnern, wer er ist und wie er

Krankennaus. Er kann sich nicht darän erinnern, wer er ist und wie er dorthin kam. Er kann nur ein einziges Wort denken und dieses Wortheisst "KWAH". Was danach passiert, liegt an Ihnen. Sie haben die Kontrolle über Ihr eigenes Ich durch die Eingabe von Befehlen in Englisch. Sie können ihm befehlen, sich von einem Ort zum anderen zu bewegen, Gegenstände anzufassen, zu sprechen, Leuten Dinge zu geben, Dinge von Leuten wegzunehmen, Leute zu bekämpfen und so weiter. Das Vokabular, das Sie verwenden müssen, um diese Dinge zu erreichen, ist in "DAS VOKABULAR" beschrieben. Sämtliche Handlungen beanspruchen jedoch Zeit zur Durchführung. Dinge, wie zum Beispiel Bewegungen, können mehrere Minuten in Anspruch nehmen - je nach der Entfernung, die Ihne Persönlichkeit zurücklegt und wie schnell sie sich bewegt. Wenn eine längere Handlung wie zum Reispiel diese vorrenammen wird eine längere Handlung wie zum Beispiel diese vorgenommen wird, so wechselt die rollende Digitaluhr auf den schnellen Modus über. Die Minuten vergehen in einer Geschwindigkeit, in der normalerweise Sekunden vergehen. Wenn die Handlung beendet ist, wechselt das Spiel auf seine normale Geschwindigkeit zurück. Wenn Sie während einer langen Handlung Ihre Meinung ändern und sich dazu entschliessen sollten, etwas anderes zu tun, so wird durch die Eingabe eines neuen Befehls der erste storniert. Kurze Handlungen können auf diese Art und Weise nicht storniert werden.

Unmittelbar rechts von der Uhr befinden sich zwei Thermometer. Das obere zeigt die momentane Stärke von Redhawk an. Schon allein, um sich als Supermensch in Form zu halten, braucht man Kraftwas für sämliche in dieser Form durchgeführten Handlungen gilt. Wenn Redhawks Stärke auf Null sinkt, dann ist er gezwungen, wieder seine menschliche Formanzunehmen. In der Gestalt von Kevin wird Redhawl allmählich des Spiels muss Redhawk möglicherweise Leute bekämpfen.
Beim Kampf wird Redhawks Stärke der seines Gegners gegenübergestellt. Es ist deshalb nicht ratsam, gegen einem Superverbrecher anzutreten, wenn Redhawk Stärke auf einem niedrigen Stand ist

Kevin Stärke wird nicht angezeigt; sie kann aber leicht beim Spielen des Spiels festgestellt werden

Unter dem Stärkethermometer befindet sich das Beliebtheitsthermometer. Diese zeigt die momentane Beliebheit von Redhawk bei der Presse und den Einwohnern an. Sie kann durch die Festnahme von Verbrechern verstärkt werden.

Wenn Redhawk einen Verbrecher freilässt, so verringert sich seine Beliebtheit im Verhältnis zur Wichtigkeit des Verbrechers und das Verbrechen.

Die Presse ist immer schnell bei der Hand, jedes von Redhawk begangene Vergehen zu veröffentlichen und somit führt jede derartige Handlung zu einer verrignerten Beliebtheit. Wenn Redhawk beliebt ist, dann ist er wunderbar und ween er unbeliebt ist, wird er zum Superverbrecher. Es ist verständlich, dass einige der Leute, denen Redhawk begegnet, ihm nicht sehr behilflich sind, wenn er unbeliebt ist Machen Sie ruhig Experimente, wenn Sie das spiel spielen. Wie in "DAS VOKABULAR" beschrieben, ist es möglich, den Stand des Spieles sofort zu speichern. Wenn die Dinge dann schieflaufen, können Sie immer Ihr gespeichertes Spiel in Kürzester Zeit wieder abrufen und etwas anderes versuchen, selbst wenn Ihre Person gestorben sein sollte. Die Leute reagieren auf gewisse Dinge nicht immer auf dieselbe Art und Weise und es lohnt sich oft, es nochmals zu versuchen. Wenn Sie bei einer Sache nicht weiterkommen, stellen Sie diese eine Weile zurück und versuchen etwas anderes - das kann Ihnen vielleicht bei der Lösung Ihres Problems helfen. Behalten Sie aber vor allem die Uhr gut im Auge. Falls Sie es schon einmal mit Abenteueerspielen zu tun hatten, vergessen Sie nicht, das 'Redhawk' auf Personen und nicht auf Gegenständen basiert. Es passiert etwas Eigenartiges und es Ihre Aufgabe - und die von Kevin und Redhawk - herauszufinden, was es ist.

6 DAS VOKABIJI AR

Aus den nachstehenden Absätzen können Sie die meisten Aspekte des Vokabulars von Redhawk und Kevin entnehmen. In den meisten Fällen werden nur Beispiele gegeben, ein oder zwei Verben werden jedoch näher erklärt. Betrachten Sie dies nicht als eine vollständige Vokabular-Aufstellung, da ein solcher Begriff in der Tat sehr weitreichend sein

6.1 SÄTZE

Die Befehle werden in Form von Sätzen in englischer Sprache erteilt. Zum Beispiel:

PICK UP THE BOOK (Hebe das Buch auf)

Oft gibt es mehr als eine Möglichkeit, denselben Befehl zu erteilen. Zum Beispiel haben die folgenden Befehle dieselbe Wirkung: PICK UP THE BOOK

GET THE BOOK (Hole das Buch)

Es ist kein Grund dafür vorhanden, jeweils nur einen Befehl zu erteilen. Sie können eine vielzahl von Befehlen auf verschiedene Artene eingeben

GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN GET A BOOK. GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN (sinngemäss heisst das jeweils: Hole ein Buch und gib das Buch der

GET A BOOK, GO SOUTH, GO INSIDE AND WAIT

(Hole ein Buch, gehe nach Süden, gehe nach drinnen und warte) Wie Sie sehen können Sätze durch Kommas, Punkte, "AND" oder "AND THEN" getrennt werden. Es ist Geschmacksache, was Sie verwenden.

Um die zahl der erforderlichen einzutippenden Wörter zu reduzieren, können Sie manche Wörter eintippen oder weglassen. Es sind dies "THE", "THEN", "A" und "SOME". Es ist ausserdem gleichgültig, wie viele Leerräume Sie zwischen den Wörtern lassen. Eine weitere Möglichkeit, durch die Sie weniger zu tippen brachen, ist die Verwendung von Abkürzungen für allgemein verwendete Wörter und Sätze. Diese werden in den nachstehenden Abschnitten beschrieben

6.2 ORTE UND BEWEGLINGEN

LOOK AROUND / LOOK ABOUT / LOOK — schan dich um LOOK AT THE LIBRARY / LOOK AT LIBRARY — schan auf die Bibliothek SEARCH PARK CAREFULLY / CAREFULLY SEARCH THE PARK - durch suche den Park sorgrältig GO (Richtung) - gehe

GO NORTH / GO N / N — gehe nach Norden GO DOWN / GO D / D — gehe nach unten

ENTER / GO INSIDE / GO IN / N - gehe nach drinnen

GO TO THE PARK / GO TO PARK — gehe in den Park GO TO CITY STATION — gehe zum Stadbahnhof

FLY (Richtung) - fliegen

wie GO (Richtung) nur schneller

FLY TO (irgendwohin) — fliegen nach wie GO TO (irgendwohin) — nur schneller und mit dem Vorteil, dass sie von fast jedem Ort zu einem anderen fliegen können

GET A TAXI TO (irgenwohin) - nimm ein Taxi

GET A TAXI TO THE LIBRARY / GET A TAXI TO LIBRARY

(nimm ein Taxi zur Bibliothek)

Sie können ein Taxi von fast überall überallhin nehmen. Im Gegenstaz FLY

TO (irgendwohin) geht man hier mit Vernunft vor. Demzufolge würde das Taxi in dem Beispiel aussen vor der Bibliothek

Die Taxifahrt kostet fünf Pfund.

GET A TRAIN TO (irgendwohin) - nimm einen Zug nach Wie GET A TAXI TO (irgendwohin) nur biliger und (angsamer. Es ist einleuchtend, dass Züge nur von einer Station zu einer anderen fahren. Die Bahnfahrt kostet ein Pfund.

6.3 KONTAKTE MIT PERSONEN

LOOK AT (jemanden) - schaue auf

LOOK AT THE LIBRARIAN / LOOK AT LIBRARIAN - scahaue auf die Bibliothekarin

SEARCH (jemanden) - druchsuchen Nehmen Sie eine Körperdurchsuchung vor

SAY "(Worte)" - sagen

SAY "HELLO THERE" / SAY "HELLO THERE - sage Hallo

SAY TO (iemanden)"(Worte)" - sage zu

SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM" (Sage zu der Bibliothekatin "erzähle mir etwas über das Museum"

SHOUT "(Worte)" - rufen

HIT (iemanden) - schlagen

HIT (iemanden) WITH (etwas)

- schlagen

WITH - mi

z.B. HIT LIBRARIAN WITH A BOOK (Schlage die Bibliothekarin mit dem Buch)

ARREST (jemanden) ARREST = festnehmen

6.4 BERÜHREN VON GEGENSTÄNDEN INVENTORY / INVENT / INV / I INVENTORY — Inventar

WEAR (etwas) WEAR - trager

PUT ON (etwas) PUT ON - anziehen

THROW (etwas) AT (jemanden)

THROW = werfen

z.B. THROW CAMERA AT POLICEMAN (Wirf den Photoapparat auf den Polizisten

THROW BOOK AT CAMERA (Wirf das Buch auf den Photoapparat)

GET (etwas) FROM (jemanden)

GET - holen FROM - von

GET (etwas) OFF (jemanden) (Etwas von jemanden wegholen)

TAKE (etwas) FROM (jemanden)

TAKE - nehmen

TAKE (something) OFF (jemanden)(Nimm jemanden etwas weg) z.B. GET CAMERA FROM LIBRARIAN

(Hole den Photoapparat von der. Bibliothekarin)

READ (etwas)

65 WARTEN WAIT UNTIL (TIME) - (warte bis zeit)

z.B. warte bis 12:55 / warte bis 16:42

6.6 BESONDERE SPIELBEFEHLE

Diese: Befehle geben Redhawk oder Kevin keine Anweisungen, etwas zu tun. Strattdessen haben sie auf das Spiel selbst eine besondere Wirkung.

STORE (speichern)

Speichert den Stand des Spieles im Computer. Wenn Sie 'STORE' eigetippt haben, "taucht" oben auf dem Bildschirm eine Mitteilung auf. Drücken Sie die Taste 'SPACE' und spielen Sie weiter. Wenn Sie nochmals 'STORE' eintippen, ersetzt der neue Spielstand den vorher gespeicherten, welcher daraufhin gelöscht wird. 'STORE' ist sofort wirksam, das gespeicherte Spiel geht jedoch verloren, wenn Sie den Computer ausschalten. Um dies zu verhindern müssen Sie die nachstehend beschriebenen Befehle 'SAVE' und 'LOAD' verwenden.

Ruft das gespeicherte Spiel vom Speicher des Computers ab. Sie können das gespeicherte Spiel, sooft sie wünschen, wieder abrufen. Der Spielstand wird sofort abgerufen. Wenn Sie jedoch 'LOAD' (aufladen) oder 'SAVE' (sichern) von oder auf Band tippen, so gehen sämtliche gespeicherten Spiele verloren. Stattdessen wird 'LOAD' abgerufen.

RESTART (Wiederbeginn)

Dadurch beginnt das Spiel von vorne. Dieser Befehl zerstört Ihr gespeichertes Spiel nicht und falls Sie dies wünschen, können Sie das Spiel wieder abrufen.

SAVE (sicheren)

Erhält den Spielstand auf der Kassette. Plötzlich 'taucht' eine Mitteilung auf und während Sie Ihre Kassette vorbereiten, tritt eine Pause im Spiel ein. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie auf die Taste 'SPACE', um den Spielstand zu erhalten. Sie brauchen diese Methode zur Sicherung des Spielstandes nur dann anzuwenden, wenn Sie Ihren Computer asschalten möchten. Sonst ist es viel schneller 'STORE' and 'RECALL' zu verwenden. Vergessen Sie bitte nicht, dass, wenn Sie die Taste 'SAVE' zur Erhaltung des Spieles drücken, sämtliche vorher gespeicherten Spiele verlorengehen.

LOAD (aufladen)

Lädt den Spielstatus von der Kassette auf. Während Sie die Kassette einlegen, taucht' eine Mitteilung auf und im Spiel tritt eine Pause ein. Drücken Sie die Taste 'SPACE', wenn Sie mit dem Aufladen beginnen

QUIT GAME (mit dem Spiel aufhören)

Sie müssen dies eintippen und dürfen dies nur tun, wenn Sie momentan 'Redhawk' nicht weiterspielen möchten. Das Spiel bleibt genau so erhalten wie es ist und der Computer wird in Grundstellung gebracht.

FRANÇAIS

1. INTRODUCTION

Bienvenue au royaume de la fantaisie comique, des super-héros et des super-bandits. Vous êtes Redhawk, le superhomme, et devez contrôler vos deux identités entièrement distinctes: celle de Kevin Oliver, un homme doté de toutes les faiblesses humaines et celle de Redhawk, un être capable de voler et de réaliser d'incroyables tours de force. Vous pouvez choisir de lutter contre le crime, en opposant Redhawk à des criminels communs et aussi à des super-bandits. Ce choix conduit à une popularité croissante et au statut de super-héro. Ou vous pouvez mener une vie criminelle et ignorer l'impopularité et le statut de super-bandit de Redhawk. A vous de choisir. Mais quel que soit votre choix, il faut vous décider rapidement car le temps n'attend personne (que vous soyez super-humain ou non). Pendant que vous pèserez vos actions, les autres personnages de ce jeu continueront à agir.

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

To Load: Hold down SHIFT press RUN/STOP

LOAD"*", 8.1

2. L'AFFICHAGE SUR L'ECRAN

La bande dessinée occupe la moitié supérieure de l'ecran, en trois panneaux, dans lesquels se déroule l'action. Chaque événement du jeu est illustré par une image qui apparaît dans le panneau de droite. La bande est enroulée à gauche pour faire place à la nouvelle image. On peut, par conséquent, toujours voir les deux dernières images à gauche de l'image actuell.

L'affichage de l'information se trouve au-dessous de la bande dessinée. Il comprend une pendule digitale qui marque le temps qui passe et indique le moment de la journée dans le jeu; une icône du coeur et une mesure à barres indiquent la force actuelle de Redhawk; une icône graphique et une mesure à barres décrivent la popularité actuelle de Redhawk; il y a aussi une image de l'identité actuelle - Kevin ou

Redhawk. Vous troverez ci-après des explications sur leur signification. Au-dessous de l'affichage de l'information se trouve une case dans laquelle vous entrerez les instructions destinées à votre personnage. Il est possible d'éditer le texte qui sera entré ici à l'aide d'un puissant éditeur dont vous trouverez une description sous le paragraphe

Vous trouverez un rappel des touches de fonction au bas de l'écran. Dix mots utilisés couramment sont programmés sur dix touches de fonction pour faciliter l'entrée des instructions. Nous en donnons le détail plus

Enfin, lorsque vous faites une erreur ou que l'ordinateur souhaite attirer votre attention sur un point quelconque, un message apparaît en haut de l'écran. Apres avoir lu ce message, pressez la touche "SPACE" pour continuer le jeu et le message disparaîtra.

Vous pouvez donner des instructions à votre présent personnage (Kevin ou Redhawk) en les tapant sous forme de phrase en anglais puis en pressant la touche "RETURN". Il est important de se rappeler qu'une instruction nu peu être émis qu'après avoir pressé la touche "RETURN". Il est donc possible de taper une instruction à l'avance en prévision d'un événement quelconque et d'attendre un moment précis pour l'émettre en pressant uniquement la touche "RETURN". Les types d'instructions que vous pouvez donner sont décrits à la section "COMMENT JOUER". Pour le moment il vous suffit de savoir qu'elles doivent être tapées en anglais.

Les instructions que vous aurez tapées apparaîtront dans la case qui se trouve sur la partie inférieure de l'écran. L'endroit où vous allez taper votre texte est indiqué par le curseur "+" qui se déplacer au fur et à mesure que vous tapez votre texte. Vous pouvez taper des instructions plus liongues que la largeur de cette case. Votre instruction continuera sur la ligne suivante lorsque vous atteindrez la fin de cette ligne. Ne vous inquiétez pas si une césure se produit au milieu d'un mot, l'ordinateur le comprendra en un seul mot. Vos instructions peuvent avoir jusqu'à quatre-vingt caractères de long!

3.1 EDITER UNE INSTRUCTION

Vous ferez inévitablement des erreurs de frappe. La plus simple est celle qui consiste à presser la mauvaise touche. Pour les corriger, pressez la touche "DELETE" jusqu'à ce vous ayez effacé tous les caractères non voulus. Vous pouvez taper maintenant sur ce que vous avez effacé. Il existe un procédé plus simple pour corriger une erreur qui se trouve à

s de quelques caractères en arrière. Appuyez sur les touches "SHIFT" ET "LEFT ARROW" jusqu'à ce que le curseur se trouve au dessus de l'erreur. Appuyez sur la touche "RIGHT ARROW" lorsque vous allez trop loin, pour revenir à l'endroit voulu. Vous pouvez maintenant taper directement sur les caractères erronés, puis utilisez la touche "RIGHT ARROW" pour déplacer le curseur jusqu'à la fin de la ligne. Vous pouvez maintenant terminer normalement votre phrase.

Oublier des caractères est une autre erreur que vous pouvez faire. Pour

la corriger, utilisez la touche "LEFT ARROW" pour positionner le curseur. Pour créer un espace pour les caractères manquants, appuyez sur la touches "Shift" et "Inst" jusqu'à obtention d'un espace suffisant pour insérer les caractères manquant. Vous pouvez maintenant taper dans cet espace puis placer le curseur à la fin de la ligne, comme auparavent.

NOTE: Lorsque vous pressez la touche "RETURN" la position du curseur est importante car elle représente la fin de votre phase. Tout ce qui se trouve après cette position sera ignoré. Ce qui signifie que vous devez vous assurer que le curseur se trouve bien à la bien à la fin de votre instruction avant de presser la touche "RETURN". Il y a des exceptions à cela et nous en donnons l'explication sous peu

3.2 RE-EMETTRE DES INSTRUCTIONS DONNEES ANTERIEUREMENT

Il vous arrivera souvent pendant le jeu de vouloir ré-entrer une instruction tapée antérieurement. Cette fonction vous épargnera d'avoir à la retaper; elle ne reprend pas l'instruction donnée précédemment et n'annule pas les effets. C'est pourquoi si l'instruction que vous désirez est toujours visible pressez la touche "UP ARROW" jusqu' a avoir le cursur sur la ligne désirée. Puisz éplacez le curseur jusqu' a la fin de cette ligne à l'aide de la touche "RIGHT ARROW" et lorsque vous êtes prêt, pressez sur la touche "RETURN". Et maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous retourner à l'enfroit où vous étiez auparavant en pressant "DOWN ARROW"

Si l'instruction n'est plus visible, tout n'est pas perdu. L'éditeur peut contenir en fait dix lignes de texte bien que vous ne puissiez en voir que quatre à un moment donné. Vous pouvez considérer cette case sur l'écran comme une fenêtre de quatre lignes sur une zone de dix lignes. Vous pouvez déplacer cette fenêtre sur cette zone plus grande en essayant de déplacer , le curseur vers le haut lorsque vous êtes au sommet de la case ou vers la bas lorsque vous êtes au bas decette case. Vous pouvez ainsi éditer n'importe laquelle de ces dix lignes. Lorsque le jeu commence, la case se trouve sur les quatre premières lignes. Les dix lignes se remplissent au fur et à mesure que vous entrez de nouvelles instructions. Lorsque vous entrez votre onzième instruction, la première ligne s'efface pour de bon; lorsque vous entrez la douzième instruction, vous perdez la seconde ligne; etc.

Il se peut, parfois, que vous désiriez ré-entrer uniquement les quelque premiers mots d'une instruction antérieure. Vous pouvez le faire en déplaçant le curseur jusqu'a l'endroit où vous souhaitez terminer l'instruction puis en pressant la touche "RETURN". Le reste de la ligne sera ainsi ignoré, comme nous l'avons expliqué plus haut. Vous remarquerez en effectuant cette manoeuvre qu'un point est placé à la fin de l'instruction. Si vous souhaitez, par le suite, retirer ce pour ré-entrer une plus grande partie de la phrase, il vous suffit de taper sur le point comme sur n'importe quel autre caractére.

4. TOUCHES DE FONCTION

Pour épargner la frappe du texte, les dix mots les plus couramment utillisés ont été programmés sur des fouches de fonction. Un rappel de ces touches est donné au bas de l'affichage sur l'écran. On peut accéder à chacun de ces mots enk pressant la touche "CONTROL" puis en pressant la touche numérique appropriée "1". "0". Par cette opération 'ordinateur tape le mot de la même façon qui si vous aviez pressé chaque touche vous-même. Il est donc possible d'editer des mots produits par touches de fonction comme n'importe quei autre mot. Nous donnons la liste des dix touches et mots, ci-dessous, avec l'affichage sur l'écran.

FONCTION	AFFICHAGE SUR L'ECRANN
PRENDS	GET
	DROP
	SAY
	KWAH
	EXAM
	WAIT
	UNTL
	FLY
	STO
	REC

Il est possible d'arréter l'action pendant le jeu en pressant la touche "ESCAPE". Ceci attêtera l'affichage de panneaux nouveaux jusqu'à ce que la touche soit libérée.

Si vous appuvez sur cette touche au moment où un personnage s'arrête de parler, ses paroles seront répértées. Cela vous permet de repasser les paroles d'un personnage lorsque vous avez manqué le début de celles-ci.

5. COMMENT JOUER

Une fois le programme chargé, l'ordinateur émettra un signal bip-bip et vous devrez alors appuyer sur la touche "SPACE" pour commencer le jeu

L'historie commence lorsque Kevin quitte l'hôpital. Il n'arrive pas à se rappeler qui il se trouve ou comment il y est venu. Un seul mot lui vient à l'esprit — "KWAH". Ce qui se passera ensuite dépend de vous.

Vous contrôlezvotre alter ego en entrant des instructions en anglais.
Vous pouvez lui commander de se déplacer d'un endroit à un autre, de manier des objets, parler, donner des objets à des gens, prendre des choses à des personnes, se battre, etc. Le vocabulaire dont vous devrez vous servir pour réliser ces actions est décrit à la section "LE VOCABULAIRE". Cependant toutes les actions prennent un certain temps. La plupart ne demandent qu'une seconde ou deux, mais des actions comme des mouvements peuvent exiger plusieurs minutes: cela dépend de la distance à laquelle votre personnage voyage et de sa vitesse. Lorsqu'une longue action se produit, l'horloge digitale marquant le temps qui s'écoule passe à un mode d'avance rapide. Les minutes s'écoulent à la vitesse normale des secondes. Lorsque l'action est terminée, le temps du jeu à sa vitesse normale. Si vous changez d'idée pendant une action longue eet décidez de faire autre chose, il vous suffit d'entrer une nouvelle instruction pour annuler la première. Il n'est pas possible d'annuler de cette manière des actions courtes.

Deux mesures à barres se trouvent tout de suite à droite de l'horloge La mesure supérieure représente la force présente de Redhawk. simple fait de l'energie de même que toutes les actions rélisées sous cette forme. Lorsque sa force chute à zéro, Redhawk est forcé de reprendre sa forme humaine. Redhawk reprend peu à peu des forces sous : a forme de Kevin jusqu'à ce qu'il arrive au maximum. Il peut avoir à se battre contre d'autres personnes au cours du jeu. Pendant le combat la force de Redhawk s'oppose à celle de oson opposant. Il n'est donc pas consillé de conger un super-bandit lorsque le niveau de sa force est bas. La force de Kevin n'est pas affichée mais elle est assez facileà tester en

La mesure de sa popularité se trouve au-dessous de celle de sa force. Elle indique la popularité actuelle de Redhawk auprès desmédias et des habitants de lacité. Il est possible de l'augmenter grâce à des arrestations de criminels. Lorsqu'il laisse un criminel s'échapper, sa popularité décroit selon l'importance du criminel et du crime. Les médias sont toujours prêtes à bondir sur tout délit commis par Redhawk et de telles actions résultent ainsi en une baisse de popularité. Redhawk est un super-hero lorsqu'il est populaire et un super-bandit lorsqu'il est impopulaire. Il est évident que parmi les personnes recontrées par Redhawk certaines seront loin de lorsqu'il sera impopulaire.

N'hésitez pas à experimenter lorsque vous jouez. Il est possible de mettre immédiatement en mémoire le statut du jeu comme nous le décrivons à la section "LE VOCABULAIRE". Si les événements prennent mauvaise tournure, vous pouvez toujours rappeler votre jeu mis en mémoire en un instant et essayer autre chose, même si votre personnage venait à mourir! Les personnages peuvent ne pas toujours régir exactment de la même façon et il est souvent utile d'essayer à nouveau. Si vous vous trouvez bloqué ppar quelque chiose, laissez-le pendant un moment et essayez autre chose. Peut-être cela vouse aidera-t-il à résourdre votre problème. Avant tout, gardez un bon oeil sur l'horloge. Si vous avez déjá joué à des jeux d'aventure, souvenex-vous que "Redhawk" est un jeu basé sur des personnages et non pas seulement des objets. Quelque chose d'étrange est un train de se produire et c'est à vous, Kevin et Redhawk de trouver ce que c'est!

6. LE VOCABULAIRE

Les sections suivants décrivent la plupart des aspects du vocabulaire de Redhawk et Kevin. Nous ne citons que quelques exemples dans preque tous les cas, mais un ou deux verbes ont d'autres explications. Ne considérez pas cette liste comme une liste complète du vocabulaire, une telle définition serait beacoup plus importante.

6.1 PHRASES

Des instructions sont données sous forme de phrases en anglais. Par example: PICK THE BOOK UP

GET THE BOOK (Prends le livre) Il existe souvent plus d'une façon de donner la même instruction. les deux instructions suivantes, par example, ont le même effet: PICK THE BOOK UP

GET THE BOOK (Prends le livre)

Il n'y a acune raison à ce que vous ne puissiez pas donner plus d'une instruction à un moment donné. Vous pouvez entrer des instructions multiples de plusieurs facons

GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN (Prends un livre et puis donne livre au bibliothécaire) GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN (Prends un livre, donne le livre au bibliothécaire) GET A BOOK, GO SOUTH, GO INSIDE AND WAIT (Prends un livre, va sud, entre et attends)

Les phrases peuvent être séparées par des virguies, des points, "AND"

ou "AND THEN". A vous d'utiliser ce que vous préférez. Afin de réduire au nécessaire la frappe de texte, certains mots sont optionnels. Ce sont: "THE", "THEN", "A" et "SOME". En sus le nombre d'espaces entre les mots n'a pas d'importance. L'emploi d'abréviations pour les verbes et phrases utilisés couramment est une autre caractéristique qui permet de réduire le texte. Nous en donnons la description aux sections suivantes.

6.2 LEIUX ET DEPLACEMENTS LOOK AROUND/LOOK ABOUT/LOOK

LOOK AT THE LIBRARY/LOOK AT LIBRARY (Regarde à la hibliothèque/Regarde à bibliot SEARCH PARK CAREFULLY/CAREFULLY SEARCH THE PARK (Fouille parc soigneusement0soigneusement fouille le parc) GO (direction)

ex. GO NORTH/GO N/N AGO DOWN/GO D/D RETURN GO INSIDE/GO IN/IN GO TO (quelque part)

ex. GO TO THE PARK/GO TO PARK

(va au parc) GO TO CITY STATION (Va à la gare de la ville)

FLY (direction) Comme GO (direction mais plus rapide. FLY TO (quelche part)

Comme GO TO (quelque part) mais plus rapide et avec l'avantage de pouvoir voler de pratiquement tout lieu à un autre.

GET A TAXI TO (quelque part) (Prends un taxi jusq'à) ex. GET A TAXI TO THE LIBRARY/GET A TAXI TO LIBRARY

Prends un taxi jusqu'à la bibliothéque)

Vous pouvez prendre un taxi de pratiquement tout endroit à un autre. Vous pouvez prendre un taxi de pratiquement tout endroit à un autre. Mais il faut faire preuve de bon sens, ce qui n'est) sals a cas pour FLY TO. Par conséquent, le taxi s'arrêtera à l'extérieur de la bibliothèque dans cet

Le prix du taxi est cinq livres.

GET TRAIN TO (quelque part)

(Prends un train jusqu'a)
Comme GET A TAXI TO (quelque part) mais moins cher et plus lent. Naturellement les trains vont de gare à gare. Le prix d'un billt de train est une livre.

6.3 ACTION CONJUNGUEE AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

LOOK AT (quelqu'un) ex. LOOK AT THE LIBRARIAN/LOOK AT LIBRARIAN

(Regarde le bibliothécaire)

SEARCH (quelqu'un) (Fouille) SAY "(des mots)"

(Dis) ex. SAY "HELLO THERE"/SAY "HELLO THERE

(Dis "Hé, là bas") SAY TO (quelqu'un) "mots"

(Dis à)

par ex. SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM" (Dis au bilbliothécaire "parlez-moi du musée") SHOUTS ("mots")

HIT (quelqu'un)

(Arrêta)

(Frappe) HIT (quelqu'un) WITH (quelque chose)

Par ex. HIT LIBRARIAN WITH A BOOK Frappe le bibliothécaire avec un livre) ARREST (quelqu'un)

6.4 MANIER DES OBJETS

INVENTORY/INVENT/INV/I (Inventaire) WEAR (quelque chose)

PUT ON (quelque chose)

THROW (quelque chose) AT (quelqu'en)

Jette sur) THROW (quelque chose) AT (quelque chose)

(Jette sur) Par ex. THROW CAMERA AT POLICEMAN

(Jette l'appareil photograph THROW BOOK AT CAMERA (Jette le livre sur l'appareil photo) GET (quelque chose) FROM (quelqu'un)

GET (quelque chose) OFF (quelqu'un) TAKE (quelque chose) FROM (quelqu'un) TAKE (quelque chose) OFF (quelqu'un) Par ex. GET CAMERA FROM LIBRARIAN

(Prends l'appareil photo au bibliothécaire) READ (quelque chose)

EXAMINE (quelque chose)/EXAM (quelque chose) (Contrôle)

6.5 ATTENDRE

WAIT UNTIL (heure)

(Attends jusqu'a) ex. WAIT UNTIL 12.55 WAIT UNTIL 16.42 (Attends jusqu'à 12h55/Attends jusqu'à 16h42)

6.6 COMMANDES DE JEU SPECIALES

Ces commandes ne servant pas à donner des instructions à Redhawk ou Kevin. Elles ont au contraire un effet spécifique sur le jeu lui-même.

STORE

Cette fonction stocke le statut du jeu dans la mémoire de l'ordinateur. Un message apparaît en haut de l'écran lorsque vous tapez "STORE". Appuyez sur la touche "SPACE" pour continuer à jouer. Si vous retapez STORE, le nouveau statut de jeu remplacera le statut précèdent mis en mémoire qui sera détruit. La fonction STORE opére immédiatement mais le jeu mis en mémoire est perdu lorsque vous arrêtez votre ordinateur empêcher que cela se produise, utilisez les commandes SAVE et LOAD décrites cidessous.

RECALL

Cette fonction rappelle le jeu mis en mémoire (STOREd). Vous pouvez rappeler un jeu mis en mémoire aussi souvent que vous le désirez. Le statutde jeu est rappelé instantanément, mais lorsque vous chargez (LOAD) ou sauvegardez (SAVE) un statut de jeu de/sur la bande, tout jeu mis en mémoire (STOREd) précédemment sera perdu. Le statut chargé (LOADed) sera rappelé à sa place.

Commence le jeu à nouveau à partir du debut. Cette commande ne détruit pas votre jeu mis en mémoire et vous pouvez toujours rappeler ce ieu lorsque vous le désirez.

SAVE

Sauvegarde le statut du jeu en le plaçant sur cassette. Un message apparait et le jeu s'arrête pendant que vouse préparez votre cassette. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le touche "SPACE" pour le sauvegarder. Ce procédé qui permet de conserver le statut du jeu n'est à utiliser que lorsque vous voulez arrêter votre ordinateur. Il est sinon beaucoup plus rapide d'utiliser les fonctions STORE et RECALL

Il est important de se rappeler que lorsque vous sauvegardez (SAVE) un jeu, tout statut de jeu mis en mêmoire (STOREd) précédemment sera

LOAD

Charge le statut du jeu de la cassette. Un maeesage apparait et le jeu s'arrête pendant que vous mettez en place la cassette. Appuyez sur la touche "SPACE" lorsque vous êtes prêt à charger.

OUIT GAME

Vous devez taper en entier ce texte et vous l'utiliserez uniquement si vous avez fini de jouer avec "Redhawk" pour le momen présent. Cela permet de quitter complètement le jeu et de remettre l'ordinateur à l'état

ENGLISH

1. INTRODUCTION

Welcome to the world of comic fantasy, superheroes and supervillians You are superhuman Redhawk and must control his two completely separate identities: Kevin Oliver — a human with all the human separate identities: Kevin Univer — a numan with all the number weaknesses; and Redhawk — a being capable of flight and incredible feats of strength. You can choose to fight crime, pitting Redhawk against common criminals and even supervillains. This choice leads to popularity and superhero status. Alternatively, you can lead a life of crime and ignore Red-hawk's unpopularity and supervillain status. The choice is yours. Whatever you decide, you must make your decisions quickly as time waits for no man (superhuman or not). While you consider your actions, the other characters in the game will continue with

Loanding Instructions — cassette version

Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound. Press PLAY on the data recorder

Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will

REDHAWK uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimuse loading errors. There are three border 'modes' used during the loading proces

FLASHING BORDER - Loading data BLACK BORDER —Searching for data WHITE BORDER — Loading error

If the border turns white during loading, just rewind the tape very slightly and press PLAY to continue loading.

Often, loading errors can be reduced by ensuring tha the data

recorder is as far as away from your T.V. as possible.

In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHSE

(This notice does not affect your statutory rights).

Loading Instructions — disc version

- Insert disc into your disk drive with labelled side uppermost and the label pointing outwards from the drive.
 Enter the command LOAD "*", 8.1 and pres RETURN.
- If you have trouble loading the disc try the following instructions

OPEN 15,8,15,"1":CLOSE 15

In the most unlike event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights).

2. THE SCREEN DISPLAY

The top half of the screen is the Strip, a row of three panels in which the comic action unfolds. Each event in the game is illustrated by a picture which appears in the rightmost panel. The strip is scrolled left to make room for the new picture. Consequently, the last two pictures can always be seen to the left of the current picture.

Below the Strip is the information display. This consists of a rolling digit

clock depicting the time of day on the game; a heart icon and a bar meter depicting the current strength of Redhawk; a graph icon and a bar meter depicting the current popularity of Redhawk; and a picture of the face of your current identity - Kevin or Redhawk. The significance of these will be explained later.

Below the information displays is a box into which you enter your commands for your character. Text entered here may be edited using a powerful editor which is described in "THE EDITOR".

At the bottom of the screen is a function key reminder. To aid entry of commands. Ten commonly used words are programmed onto ten function keys. Their use is described in detail later in the manual.

Finally, when you make a mistake or when the computer wishes to draw your attention to something, a message 'pops up' at the top of the screen. When you have read the message, press the <SPACE> key to continue with the game and the message will disappear.

You can give your current character (either Kevin or Redhawk) a command by typing it as a sentence in English and then pressing <RETURN>. It is important to remember that a command is only issued after you have pressed <RETURN>. Therefore it is possible to type a arter you have pressed "RETORIV". Interested it is possible to type a command in readiness for something, wait for a precise moment and then issue it just by pressing <RETURN>. The type of commands you can give are described in "PLAYING THE GAME". For the moment it is enough to know that they must be typed in as English.

The commands you type appear in the box on the lower half of the screen. The place you are typing to is indicated by the '+' cursor, which moves along as you type. You can type in commands longer than the width of the box. When you reach the edge of the box, your command continues onto the next line. Do not be worried if the split occurs in the middle of a word, the computer wil understand it as one word. Your commands may be up to eighty characters long if your want!

3.1 EDITING A COMMAND

Inevitably, you will make typing mistakes. The simplest of these is hitting the wrong key. To correct this, press the <DELETE> key until you have deleted all the unwanted characters. You can now type over what you have deleted

If the mistake is more than a few characters back, there is an easier way to correct it Press the <Shift>and <left arrow> key until the cursor is over the mistake. If you go to far, then press the < right arrow > key to go back. Youmay now type directly over the incorrect character and use <(right arrow> to move the cursor back to the end of the line. You may now finish of your sentence as normal.

Another mistake you can make is leaving out characters. To correct this, use the <Shift> and <left arrow> to position the cursor, as before, To create space for the missing characters, press <Shift> and the <INST> key until you have enough space for the missing characters. You can now type into this space and then move the cursor back to the end of the line as before

NOTE: The position of the cursor when you press <RETURN> is important as it is taken to be the end of your sentence. Anything after this position will be ignored. This means that you must make sure the cursor is at the end of your command before pressing <RETURN>. There are exceptions to this, but these will be explained shortly.

3.2 RE-ISSUING PREVIOUS COMMANDS

not already there, you can return to where you were before by pressing <down arrow>

If the command is not visible then all is not lost. The editor actually holds ten lines of text, although you can only see four at any given time. A way of looking at the box on screen is as a four line window over a ten line area. You can move the window over this larger area by trying to move the cursor up when at the top of the box, or down when at the bottom of the box. In this way you are free to edit any of the ten lines. You start off with the box over the top four lines. As you enter new commands, the ten lines gradually fill up. When you enter the eleventh, the first line is lost for good; when you enter the twelfth, the second line is lost; and so on.

Of course, there is nothing to stop you modifying the line you want to re-enter in exactly the same way as you would edit a line you were typing

Sometimes, you may only want to re-enter the first few words of an earlier command. You could do this by moving the cursor to end of this line and then deleting all the unwanted characters. However, a much simpler way is just to move the cursor to where you want the command to end and press <RETURN>. As explained earlier, this will cause the rest of the line to be ignored. You will notice when you try this that a full stop is placed at the end of the command. If later on you wish to remove this dot in order to re-enter more of the line, you can just type over it as you wound any other character.

To save typing, ten commonly used words have been programmed onto function keys. A reminder of these is given at the bottom of the screed display. Each of these words is available by holding down <CONTROL> and then pressing the appropriate digit key <1>...<0>. When you do this the computer types in the word just as if you had pressed each key yourself. Therefore it is possible to edit words produced by function keys just like any other words. The ten keys and words are listed below along with their on screen reminders.

KEY	Function	Screen Display
1	GET	GET
2	DROP	DROP
3	SAY"	SAY
4	KWAH"	KWAH
5	EXAMINE	EXAM
6	WAIT	WAIT
7	UNTIL	UNTL
8	FLY TO	FLY
9	STORE	STO
0	RECALL	REC

SPECIAL KEYS

It is possible to halt the action in the game by holding down the <Escape> key. This will stop any new panels being displayed until the

If the same keys are being held down as someone finishes speaking, their speech will be repeated. This enable you to replay a character's speech if you miss the start of it.

5. PLAYING THE GAME

When the game has loaded, the computer will give a bleep and you must then press <SPACE> to start the game.

The story begins with Kevin leaving hospital. He can't remember who he is, where he is, or how he got there. A single word fills his mind —

"KWAH". What happens next is up to you. You control your alter ego by entering commands in English. You can command him to go, move from place to place, to handle objects, speak, give things to people, take things from people, fight people and so on The vocabulary you must use to achieve these things is described in "THE VOCABULARY". However, all actions take time to do. Most only a second or so, but things like movement may take several minutes; depending on

the distance your character is travelling and how fast he is going. When a lengthy action such as this occurs, the rolling digit clock goes into fast forward mode. Minutes roll by at the speed that seconds normally elapse. When the action is completed, game time reverts to its normal speed. If, during a long action, you change your mind and decide to do something else, then entering a new command will abort the first one. Short actions can not be aborted this way. Immediately to the right of the clock are two bar meters. The top one represents Redhawk's current strength. Simply staying in superhuman form takes energy, as do all actions performed in this form. If Redhawk's strength falls to zero then he is forced to return to his human form. In the

form of Kevin, Redhawk's strength gradually increases until it reaches maximum. During the game, Redhawk may have to fight people. In combat, Redhawk's strength is pitted against that of his opponent. Therefore is is not a good idea to punch a supervillain when Redhawk's strength is low. Kevin's strength is not displayed, but it is quite easy to test his strength by playing the game.

Below the strength meter is the popularity meter. This indicates Redhawk's current popularity with the media and the town's inhabitants. It can be increased by arresting criminals. If Redhawk lets a criminal get away then his popularity will decrease by an amount which depends on the importance of the criminal and the crime. The media are always quick to pick up any offence committed by Redhawk and so any such action will result in reduced popularity. When popular, Redhawk is a superhero and

when unpopular, he is a supervillain. Obviously some of the people Redhawk comes across will be none too helpful if he is unpopular. When playing the game, feel free to experiment. As is described in "THE VOCABULARY", it is possible to store the status of the game instantly. Then if things go wrong, you can always recall your stored game in an instant and try something lese, even if your character died! People may not always respond to something in exactly the same way and if often pays to try again. If you get stuck on something, leave if for a while and go and try something else, it may help to solve your problem Above all, keep a close eye on the clock. If you have come across adventure games before, remember that 'Redhawk' is a game based around characters and not just objects. Something strange is happening and it is up to you, Kevin and Redhawk to find out what

6. THE VOCABULARY

The following sections show most aspects of Redhawk's and Kevin's vocabulary. In most cases just examples are given, but one or two verbs have further explanation. Do not take this as a complete vocabulary list as such a definition would be very large indeed.

6.1 SENTENCES

Commands are given as sentences in English. For example: PICK THE BOOK UP

There is often more than one way of giving the same command. For example, the following two commands have the same effect:

PICK UP THE BOOK **GET THE BOOK**

There is no reason why you have to give your commands one at a time.

You can enter multiple commands in a number of ways: GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN GET A BOOK. GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN GET A BOOK, GO SOUTH, GO INSIDE AND WAIT

As you can see, sentences may be separated by commas, full stops, "AND" or "AND THEN". It is a matter of taste which ones you use.

To reduce the amount of typing necessary, certain words are optional. These are: "THE", "THE", "A" and "SOME". In addition to this, it doesn't matter how many spaces you leave between words. One other feature which saves typing is the use of abbreviations for commonly used words and phrases. These are described in the following sections.

6.2 LOCATIONS AND MOVEMENT

LOOK AROUND / LOOK ABOUT / LOOK LOOK AT THE LIBRARY / LOOK AT LIBRARY SEARCH PARK CAREFULLY / CAREFULLY SEARCH THE PARK

GO <direction>
eg. GO NORTH / GO N / N GO DOWN / GO D / D

ENTER / GO INSIDE / GO IN / IN

GO TO <somewhere>
eg. GO TO THE PARK / GO TO PARK GO TO CITY STATION

FIV < direction > LIKE GO <direction> but faster.

FLY TO <somewhere> Like GO TO <somewhere> but faster and with the advantage that you can fly from almost any location to any other location.

GET A TAXI TO < somewhere >

eg. GET A TAXI TO THE LIBRARY / GET A TAXI TO LIBRARY You can get a taxi from almost anywhere to anywhere else Unlike FLY TO <somewhere> commensense is applied. Consequently, the taxi would stop outside the library in the example The taxi fare is five pounds.

GET A TRAIN TO <somewhere>
Like GET A TAXI TO <somewhere> but cheaper and slower. Obviously, trains only go from station to station. The train fare is one nound

6.3 INTERACTING WITH CHARACTERS

eg. LOOK AT THE LIBRARIAN / LOOK AT LIBRARIAN

SEARCH < someone > Do a body search

SAY" < words>"

eg. SAY "HELLO THERE" / SAY "HELLO THERE

SAY TO <someone>"<words>"

eg. SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM" SHOUT"<words>"

HIT < someone >

HIT <someone> WITH <something> eg. HIT LIBRARIAN WITH A BOOK

ARREST < someone >

6.4 HANDLING OBJECTS

INVENTORY / INVENT / INV / I WEAR < something> PUT ON < something>

THROW < something > AT < someone > THROW <something> AT <something> eg. THROW CAMERA AT POLICEMAN THROW BOOK AT CAMERA

GET <something> FROM <someone> GET <something> OFF <someone> TAKE <something> FROM <someone> TAKE <something> OFF <someone> eg. GET A CAMERA FROM LIBRARIAN

READ < something >

EXAMINE < something > / EXAM < something >

6.5 WAITING

WAIT UNTIL <time> eg. WAIT UNTIL 12:15 / WAIT UNTIL 16:42

6.6 SPECIAL GAME COMMANDS

These commands do not tell Redhawk or Kevin to do anything. Instead, they have a special effect on the game itself.

Stores the game status in the computer's memory. After typing store, a message "pops up" at the top of the screen. Press <SPACE> to continue play. If you type STORE again, the new game status will replace the previous stored one, which is destroyed. STORE works instantly but the stored game is lost when you turn the computer off. To overcome this, use the SAVE and LOAD commands described below

RECALL

REVALL
Recalls the STORED game from the computer's memory. You can recall a STORED game as often as you like. The game status is recalled instantly but if you LOAD or SAVE a game status from or to tape, any previously STORED games will be lost. Instead, the LOADED status will be recalled.

Starts the game again from the beginning. This command does not destroy your stored game and if you wish, you can still recall that game.

Saves the game status out to cassette. A message "pops up" and the game pauses while you prepare your cassette. When you are ready, press <SPACE> to save. This method of preserving the game status need only be used when you want to switch off your computer. Otherwise it is far quicker to sue STORE and RECALL. It is important remember that when you SAVE a game, any previously STORED game status will be lost.

LOAD

Loads the game status from cassette. A message "pops up" and the game pauses while you position the cassette. Press < SPACE> when you are ready to load.

QUIT GAME

This must be typed in full and used only when you have finished playing Redhawk' for the time being. It leaves the game entirely and resets the computer.

STARION ENGLISH

1. CONTROLS

At the beginning of the game, you will be asked whether you wish keyboard or joystick control. If you choose joystick control plug your joystick into the rear port on your Commodore 64. The four directions of your joystick control your craft as follows:



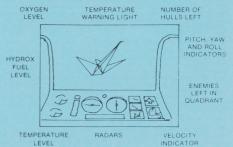
FIRE BUTTON — LASER FIRE

In addition the following keys are used: F1: Accelerate F7: Decelerate

If you are using the keyboard, the four control keys are I, P, Q, and x, bank right, dive and climb respectively. The space bar is used to fire.

2 INSTRUMENT PANEL

The following diagram indicates what you can see on your instrument panel:



Each instrument on the panel gives you information about a different part of the spacecraft you are controlling as follows:

Oxygen level:

This is used up during the course of the game. There is no means of replenishing your oxygen, and if this reduces to zero, your days of flying

Temperature warning light: Should the temperature level go too high, you are in danger of burning out one of your hulls. The flashing light indicates such a situation.

Each spacecraft comes equipped with only 5 hulls. Should all of these be damaged by enemy fire or by burning them out, your spacecraft will no longer be operable. Hydrox is the fuel used by your spacecraft. You will be able to refill each

time you dock with a planet.

Pitch, Yaw and Roll indicators: These indicators show what effect your commands are having on the

spacecraft's movements.

As indicated above, the temperature needs to be carefully controlled. Temperature is increase if you are being shot at, if your velociity is too high, or if you fire too rapidly





Radars:

These two radar screens show you where your enemies are in three dimensional space. In the example shown below, the left radar screen indicates a 'side view' of your craft. You can see that the enemy is in front and below your craft. The right radar screen shows a 'top view' of your craft. In this radar panel you can see that the enemy is to the right of your craft. The two radar screens in combination pinpoint the enemy's

Velocity indicator:

The spacecraft's velocity is controlled by the F1/F7 control keys.

3. WHERE YOU FIND YOURSELF

You and your spacecraft exist in a space-time continuum, which is made Initially, you will find yourself in a 'time grid'. Each time grid is made up

Initially, you will find yourself in a 'time grid'. Each time grid is made up of 9 time zones. You will be able to choose the individual time zones by flipping through the date calendar provided.
You cannot progress to another time grid until you have solved all the problems in your current time grid. Once you have done so, you will find yourself in a' time block', where you will be able to choose one of the remaining eight time grids (thereby giving access to the 72 time zones you have not yet completed).

7. THIS IS WHAT YOU HAVE TO DO

Once you have selected a time-zone, your spacecraft will count-down to the part of space-time. Your instrument panel will show you how many enemy ships you need to destroy in that time zone.

As you destroy each enemy ship, the dead alien's cargo will materialise in the form of an alphabetical letter. You need to collect his cargo, and this

is achieved by flying through the letter in space If you fail to fly through the letter in time, the letter will disintegrate and

a new alien appear.

Each letter will be automatically stowed in your hold until you have destroyed all aliens in that sector. When you have collected all the letters in that sector, your on-board computer will ask you to unscramble the letters to identify the original cargo dislodged by the aliens. Once you are satisfied with the nature of the cargo you must find a time warp and fly through it. This will then allow you to choose a time zone to return the

Your first task is to fly to the planet and see if the problem is the correct one. The historical problem will be shown and if your cargo is correct it will be automatically ejected and your fuel supplies replenished. You will then have to do battle with the next wave of aliens for more cargo.

If you have chosen the wrong time zone, you will need to fight your way out of that time zone by finding a time warp. You wan each undir you would not a time warp. You way out will be blocked by defending alliens. These aliens do not carry cargo, so no letters will appear as you destroy them. Once through the time warp, you will be able to select another time zone and see if the cargo is appropriate to that

4. AFTER YOU COMPLETE 9 TIME GRIDS

Once you have corrected history in all nine zones in the time grid, the time warp will take you to the edge of the time block. You will be given the first letter of each of the nine items of cargo you have successfully collected. In order to prove that you are worthy of inter-grid travel, you will need to unscramble these letters to form a new password!

In the same way, having completed all nine time grids in the current block, you must unscramble the final password.

If you can unscramble this final password, you will have a permit to exit from the space-time continuum. You will have achieved the title of CREATOR

The Commodore version Starion was written by Louis Madon, based on the game design created by David Webb David Webb wrote the Spectrum and Amstrad versions of STARION, and is also the author of two books on Spectrum machine language programming published by Melbourne House.

Programming by Louis Madon Game design by David Webb

Line drawing by Dieter Jansen Music Neil Brennan Vector Graphics by David Webb

C64 Graphics by Greg Holland Cover artwork Ian McCausland

Game design copyright © David Webb 1985 Game program copyright © Beam Software

Published by: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, United Kingdom

70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australia.

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence, copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.

DEUTSCH

1. IEINFÜHRUNG

STARION ist eine multi-dimensionale Weltraumfahrt-Nachahmung. welche Reflexvermögen, analytisches Denken, Ausdauer und grosse Abeteuerlust erfordert.

Abeteuerust errorent. In dem Spiel wird das flimmerfreie Vector-Graphic-System, das fortschrittlichste, das jemals für einen Commodore 64 Computer erfunden wurde, verwendet. Die Steurerung kann entweder über das Tastenfeld oder den Joystick erfolgen.

2. AUFLADE-INSTRUKTIONEN

a) Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder und stellen Sie sicher, das er richtig angeschlossen und dass das Band vollständig zurückge spult ist.

b) Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY. c) Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet jetzt den Daten-Recorder ein und das Programm lädt sich auf

d) diese Band wird unter Verwendung des Pavlode Aufladesystems aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmass zu beschränken. Beim Aufladevorgang werden drei Begrenzungs-'Modi' verwendent:

AUFLEUCHTENDE BEGRENZUNGSLINIE — Aufladen der Daten SCHWARZE BEGRENZUNGSLINIE — Suchen nach Daten WEISSE BEGRENZUNGSLINIE — Fehler beim Aufladen

Wenn die Begrenzungslinie während des Aufladens weiss wird, drehen Sie das Band etwas zurück und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fortzufahren.

e) Fehler beim Aufladen können reduziert werden, wenn man sicherstelt dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernsehgerät entfernt

3. SZENARIUM

Wir befinden uns im Jahr 2010 und Sie heissen Starion. Sie kommen gerade aus der Weltraum-Akademie, wo Sie als der beste Schüler dazu ausgewählt wurden, das erste Zeitschiff der Welt — das S.S. Stardate zu führen. Ihre Aufgabe: Sie müssen einfach die Zeit zurückdrehen und die Verwüstungen, weiche im Raumzeitalter durch böse Fremdlinge aus anderen Welten, die vor Ihnen Raumfahrten unternahmen, verursacht wurden, wieder in Ordnung bringen. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso besser werden Ihre

Fähigkeiten als Pilot. Als Belohnung werden Sie vom Rang des Novizen zum Oberbefehishaber befördert. Falls und wenn Sie schliesslich das Ereignis Null' vor dem Beginn der Zeiten (Ereignis Eins) erreichen, dann werden Sie zum ersten Lebweesen, das existiert und müssen nichtsnotwendigerweise den endgültigen titel des SCHÖPFERS aller nachfolgenden Zeiten übernehmen.

Beim Beginn des Spieles werden Sie gefragt, ob Sie mit der Tastatur oder mit dem Joystick steuern wollen. Wenn Sie den Joystick wählen, stecken Sie den Joystick in den hinteren Teil Ihres Commodore 64 ein

Mit den vier Richtungen Ihres Joystick können Sie Ihr Schiff wie folgt

STURZFLUG (DIVE)

SCHRÄGLAGE NACH LINKS

AUFSTEIGEN (CLIMB)

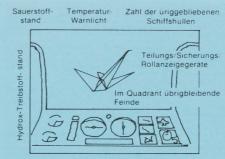
Ausserdem werden die nachstehenden Tasten verwendet: F1: Beschleunigen F7: Verlangsamen

UM das Spiel abzubrechen, drücken Sie RUN/STOP und RESTORE.

Wenn Sie die tastatur verwenden, so sind die vier Steuertasten I, P, Q and X, um nach links in Schräglage zu gehen, nach rechts in Schräglage zu gehen, zum Sturzflug bzw. Aufsteigen. Die Leertaste wird sum Feuern

5. INSTRUMENTENBRETT

Das nachstenende Diagramm zeigt, was Sie auf Ihrem Instrumentenbrett sehen können:



Temperaturstand Radars Geschwindigkeitsanzeiger

Jedes Gerät auf dem Instrumentenbrett gibt Ihnen Informationen über einen anderen Teil des Raumschiffes, das Sie steuern. Es sind dies die folgenden

Sauerstoffstand

Dieser wird im Laufe des Spiels aufgebraucht. Es gibt keinerlie Möglichkeit, Ihren Sauerstoff aufzufrischen und wenn sich dieser auf Null reduziert, dann sind Ihre Flugtage vorüber.

Solite die Temperatur zu weit ansteigen, dann laufen Sie Gefahr, einen Ihrer Schiffshüllen auszubrennen. Das flackernde Licht zeigt eine solche Situation an.

Hüllen auf der linken Seite

Jedes Raumschiff ist mit nur 5 Hüllen ausgestattet. Soliten sie alle durch feindliche Schüsse oder durch ausbrennen zerstört werden, so ist Ihr Raumschiff nicht mehr betriebsfähig.

Hydrox-Stand:

Hydrox ist der Treibstoff, den Ihr Raumschiff verwendent. Jedes Mal, wenn Sie auf einem Planeten landen, können Sie diesen nachfüllen. aque fois que vous aborderez une planéte.

Tellungs/Sicherungs/Rollanzelgegeräte
Auf diesen Anzeigegeräten können Sie sehen, welche Auswirkungen
Ihre Kommandos auf die Bewegungen des Raumschiffes haben

Temperatur-Stand

Wie bereits erwähnt, ist es erforderlich, dass die Tempertur genau kontrolliert wird. Die Temperatur steigt, wenn auf Sie geschossen wird, wenn Ihre Geschwindigkeit zu hoch ist oder wenn Sie zu schnell filegen.



Radars

Auf diesen Radar-Anzeigern könnrn Sie sehen, wo sich Ihre Feinde in dem drei-dimensionalen Weltraum befinden, In dem nachstehend gezeigten Beispiel zeigt der linke Radar-Anzeiger eine 'Seitenansicht' Ihres Raumschiffes. Sie können sehen, dass der Feind sich vor und unter Ihrem Raumschiff befindet. Der rechte Radar-Anzeiger zeigt eine 'Obenansicht' Ihres Raumschiffes. Auf diesem Radar-Anzeiger können Sie sehen, dass der Feind sich auf der rechten Seite Ihres Raumschiffes befindet. Die beiden Radar-Anzeiger zusammen zeigen den Standpunkt des Feindes an

Geschwindigkeitsanzeiger

Die Geschwindigkeit des raumschiffes wird durch die F1/F7 Steuertasten

6. WO SIE SICH BEFINDEN

Sie und Ihr Raumschiff befinden sich in einem Raum-Zeit Kontinuum, welches sich aus 81 'Zeitzonen' zusammensetzt.

Am Anfang befinden sie sich in einem 'Zeitgitter'. Jedes Zeitgitter setzt sich aus 9 Zeitzonen zusammen. Sie werden in der Lage sein, die einzeilnen Zeitzonen zu wählen, indem Sie den zur Verfügung gestellten Datenkalender durchgehen.

Sie konnen nicht in ein anderes Zeitgitter gehen bevor sie nicht alle Probleme in Ihrem derzeitigen Zeitgitter gelöst haben. Wenn dies erfolgt ist, werden Sie sich in einem 'Zeitblock' befinden, wo Sie in der Lage sein werden, eines der acht verbleibended Zeitgitter zu wählen (wobei Sie Zugang zu den 72 Zeitzonen erhalten, welche Sie noch nicht eriedigt

7. WAS SIE TUN MÜSSEN

Wenn Sie einmal eine Zeitzone gewähl! haben wird das Raumschiff zu diesem Teil des Weltraums/der Zeit hinzählen. Ihr Instrumentenbrett wird anzeigen, wir viele feindliche Schiffe Sie in dieser Zeitzone zerstören müssen.

Bei Zerstörung jedes feindichen Schiffes wird die Fracht des toten Feindes in Form eines Buchstabens aus drm Alphabet sichtbar. Sie müssen dies Fracht einsammein und können dies erzielen, indem Sie durch jeden Buchstaben im Weltraum hindurchfliege Wenn es Ihnen nicht gelingt, durch den Buchstaben rechtzeitig hindurchzufliegen, so wird sich der Buchstabe auflösen und es erschient

Jedar Buchstabe wird automatisch in Ihrem Frachtraum gelager bis Sie alle Feinde in diesem Bezirk zerstört haben. Wenn Sie sämtliche Buchstaben in diesem Bezirk eingesammelt haben, dann wird der Bord-Computer sie auffordern, die Buchstaben zu entwirren, um die ursprüngliche durch die Feinde vertriebene Fracht zu identifizieren. Wenn Sie dann mit der Art der Fracht zufrieden sind, müssen Sie eine Zeitverbiegung finden und durch sie hindurchfliegen. Hierdurch wird es Ihnen ermöglicht, eine Zeitzone zu wählen, in die Sie die Fracht zurückbringen möchten.

Ihre erste Aufgabe ist es, zu dem Planeten zu fliegen und

Ihre erste Aufgabe ist es, zu dem Planeten zu fliegen und herauszufinden, ob es sich um das richtige Probleme werden angezeigt und wenn Ihre Fracht die richtige ist, wird sie automatsich ausgeworfen und Ihre Treibstoffvorräte aufgefüllt. Sie müssen dann gegen die nächste Welle von Feinden um weitere Frachten kämpfen. Wenn Sie die falsche Zeitzone gewählt haben, so müssen Sie sich aus dieser Zeitzone herauskämpfen, indem Sie eine Zeitverbiegung ginden Ihre Ausgang wird durch kämpfende Feinde blockter. Diese Feinde haben keine Frachten bei sich, es werden deshalb keine Buchstaben in Efscheinung treten, wenn Sie dieselben zerstören. Wenn Sie einmal Efscheinung von der Vertrette von der Vertrette von der Vertrette der Vertrette von der geeignet ist.

8. NACHDEM SIE 9 ZEITGITTER VERVOLLSTÄNDIGT HEBEN Wenn Sie die Geschichte in allen neun Zonen im Zeitgitter korrigiert

haben, führt die Zeitverbiegung Sie an den Rand des Zeitblocks. Sie erhalten dort den ersten Buchstaben von jedem der neun Fracht-Gegenstände die Sie mit Erfolg eingesammelthaben. Um zu beweisen, dass die Inter-Gitter-Reise verdienen, müssen Sie diese Buchstaben entwirren, um ein neues Kennwort zu liden.

Nachdem Sie alle neun Zeitgitter in Ihrem derzeitigen Block vervollständigt haben, müssen Sie auf dieselbe Art und Weise nur die ursprünglichen Buchstaben der neun Gitter-Kennworte entwirren, um das endgültige Kennwort zu bilden. Wenn Sie dieses endgültige Kennwort entwirren können, so erhalten Sie die Erlaubnis, aus dem Weltraum-Zeit-Kontinuum herauszurteten. Sie hanen dann den Titel des

Die Commodore-Version von Starion wurde von Louis Madon geschrieben. Sie basiert auf dem Spielentwurf, der von David Webb geschaffen wurde. David Webb schrieb die Spectrum— und Amstrad-Versionen von STARION; er ist ebenfalls der Autor von zwei Büchern über Spectrum Maschinensprachen-Programmierung, welche von Melbourne House veröffentlicht wurden. Verdienste:

Programmierung: Louis Madon Spielentwurf: David Webb Linien-Zeichnung: Dieter Jansen Musik: Neil Brennan Vector-Graphiken: David Webb C64 Graphiken' Greg Holland Künstlerische Gestaltung des Einbandes: lan MacCausland

Spielentwurf Copyright David Webb 1985 Spioelprogramm Copyright Beam Software 1985

Herausgegeben von Melbourne House Castle Yard House, Castle Yard Richmond. TW10 6TF Vereinigtes Königreich 70 Park Street, South Melbourne 3205

Victoria, Australien

WARNUNG: Die Ubertretung von Copyright ist ein Strafvergehen, Kopieren, Verleihen, Ausleihen. Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb, mit Ausnahme der Original-Verpackung, sind ohne die ausdrückliche Eriaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verhoten

Alle Produkte von Melbourne House werden vorbehaltlich unserer Verkaufsbedingungen, die auf Wunsch erhältlich sind, verkauft.

FRANÇAIS

1 INTRODUCTION

Starion est une simulation de voyage multi-dimensionnel dans l'espace et dans le temps, à 81 zones, qui nécéssite de bons réflexes, des capacités analytiques, de l'endurance et un sens aigü de l'adventure. Le jeu utilise le système de graphisme à vecteurs (sans vibrations) le plus Le jeu utilise le système de graphisme à vecteurs (sans vibrations) le plus perfectionné qui ait jamais et éc oncu pour un ordinateur Commodore 64. Les commandes peuvent être activées soit par clavier, soit à l'aide du

2. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

a) Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore et assurez vous que tout est bien connecté, et que la cassette est bien rembobinée à la position de départ

 b) Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.
 c) Appuyez simultanément le touches PLAY et RUN/STOP, L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche automatiquement et le programme va être chargé

d) Cette bande utilise le système de chargement précis 'Pavloda'. Le programme va étre chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordure vont être utilisés durant le chargement

BORDURE CLIGNOTANTE — Données de chargement BORDURE NOIRE — Recherche de données BORDURE BLANCHE — Erreur de chargement

Si la bordure devient blanche durant le chargement, veuillez rembobiner la cassette juste un petit peu, et appuyer la touche PLAY pour continuer le chargement e) Il est souvent possible de réduire le nombre d'erreurs de chargement en veillant à ce que votre poste téléviseur.

Nous sommes en l'an 2010, et vous vous appelez STARION. Tout frais

6

sorti de l'Ecole de l'Espace, vous avez été choisi, vous, le meilleur élève, pour piloter le premier vaisseau spatial temporel du monde, le 'STARDATE'. Votre mission: oser retourner en arrière dans le temps et remédier à la dévastation provoquée dans la continuité de l'espacetemps par les affreuses créatures ennemies des autres-mondes qui ont réussi à voyager dans le temps avant vous.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, vos capacités de pilote s'améliorent. Vous en êtes récompensé en montant engrade, de Novice à Commandant en Chef. Si et quand vous arrivez finalement à l'Evènement Zèro' avant le commencement des temps (Evènement Un), vous deviendrez alors la première chose qui ait jamais existé et vous porterez, faute de concurrence, le titre ultime de CREATEUR de tout ce qui suivra

4. COMMANDES

Vous devrez choisir dès le début du jeu, si vous voulez jouer avec le manche à balai ou avec le clavier. Si vous choisissez le mache à balai, veuillez raccorder le branchement au port arrière de votre Commodore

Les 4 commandes dont vous disposez avec votre manche à balai pour contrôler votre vaisseau sont les suivantes.

DIVE (Plongeon)



Les touches supplémentaires permettent les opérations suivantes:

F1: Accélération

F7: Décélération

Nombre de

Pour arrêter le jeu, appuyez les touches RUN/STOP et RESTORE.

Si vous utiliser le clavier, les 4 touches de commande sont I, P, Q, et X, pour les virages inclinés sur la gauche et sur le droite, pour les plongeons et les montées, par ordre respectif. La barre d'espacement

5. TABLEAU DE BORD

Le schéma suivant indique ce que vous pouvez vois sur votre tableau de hord Lumière

d'avertissement Niveau d'Oxygène coques restantes de température Indicateurs de roulis, de tangage et d'embardée Ennemis restants dans l'angle de tir

Radars Niveau de Indicateu température de vitesse

Chaque instrument du tableau de bord vous fournit des renseignements sur une partie du vaisseau spatial que vous contrôlez, comme suit:

Vos réserves d'oxygène vont être entiérement utilisées au cours du jeu. Il n'y a aucun moyen de pouvoir vous procurer de l'oxygène et si vous atteignez le niveau 0, vous jours de seront réduits à néant.

Lumière d'Avertisement de Température

Si le niveau de la tempèrature est trop élevé, vous courez le risque de brûler l'une de vos coques. La lumière clignotante indique que vous vous trouvez dans une telle situation

Nombre de Coques Restantes

Chaque vaisseau est équipé de 5 coques seulement. Au cas où toutes seraient endommagées par les feux de l'ennemi ou par incendie, votre vaisseau sera hors d'usage

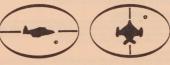
Hydrox est le fuel que vous utilisez pour votre vaisseau. Vous pourrez faire le plein chaque fois que vous aborderez une planéte

Indicateurs de Roulis, de Tangage et d'Embardée Ils indiquent quels effets vos commandes ont sur le mouvement du

vaisseau Niveau de Température

Comme indiqué plus haut, la température doi* être soigneusement contrôlee. La température augmente si on vous tire dessus, si votre vitesse est trop élevée ou si vous tirez trop vite.

Ces 2 écrans-radars montrent l'emplacement de vos ennemis dans l'espace tri-dimensionnel. Dans l'exemple ci-dessous, l'écran de gauche donne une 'vue latérale' de votre vaisseau. Vous pouvez ainsi voir que l'ennemi se trouve au-devant et au-dessous de votre vaisseau- L'écranradar de droite vous donne une 'vue de dessus' de votre vaisseau. Vous pouvez alors voir que l'ennemi se trouve sur la droite de votre vaisseau. Ces deux radars combinés vous donnent la position de l'ennemi sans



Indicateurs de Vitesse

La vitesse du vaisseau spatial est contrôlée par les touches de commande F1 et F7.

6. ENDROIT OÙ VOUS VOUS TROUVEZ

Votre vaisseau et vous-même existez dans une continuité de l'espace temps, constituée de 81 'zones de temps'.

Vous vous trouverez tout d'abord dans une 'grille de temps'. Chacune de ces grilles est constituée de 9 zones de temps. Vous pourrez choisir entre les zones de temps individuelles en feuilletant le calendrier des

Vous ne pouvez pénetrer dans une autre grille de temps tant que vous n'avez pas résolu tous les problèmes de votre trille de temps du moment. Une fois que vous aurez résolu tous vos problèmes, vous vous trouverez alor dans un 'bloc de temps' ou vous serez en mesure de choisir l'une des 8 grilles de temps restantes (donnant ainsi accès aux 72 zones de temps que vous n'avez pas encore achevées).

7. VOICE CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

Une fois que vous aurez choisi une zone de temps, votre vaisseau spatial retournera dans cette partie de l'espace-temps. Votre tâbleau de bord vous indiquera combien de vaisseux enemis vous devrez détruire dans cette zone de temps.

Chaque fois que vous détruirez un vaisseau ennemi, la cargaison de l'ennemi tué se matérialisera sous forme d'une littre alphabètique. Vous devrez prendre possession de cette cargaison, chose que vous ne pourrez faire qu'en volant à travers cette lettre dans l'espace.

En cas d'échec, la lettre se désintègrega et un nouvel ennemi

appraîtra. Chaque lettre sera automatiquement emmagasinée dans votre cale jusqu'à ce que vous ayez détruit tout les ennemis de ce secteur. Lorsque vous aurez rassemblé toutes les lettres de ce secteur, votre ordinateur de bord vous demandera de débrouiller les lettres afin d'identifier la cargaison d'origine délogée par les ennemis. Cela fait, vous devrez localiser une faille dans le temps et y voler à travers. Ce qui vous permettra de choisir une zone temporelle où renvoyer la cargaison.

Votre première tâche sera de voler jusqu'à la planète et de voir si le problème est le bon. Le problème historique vous sera indiqué et si votre cargaison est correcte, elle sera automatiquement éjectée. Votre plein d'hydrox sera alors effectué. Vous devrez ensuite combattre la nouvelle vague d'ennemis pour plus de cargaison.

Si vous avez sauté dans la mauvais zone de temps, vous devrez combattre pour en sortir, et trouver une faille dans le temps. Evidenment, des ennemis essaieront de bloquer votre sortie. Ceux-ci ne transportent pas de cargaison, et aucune lettre n'apparaîtra chaque fois que vous détruirez un ennemi. Une fois que vous aurez franchi la faille dans le temps, vous pourrez alors choisir une autre zone de temps, et vérifier si eller correspond à votre cargaison.

8. APRÈS AVOIR COMPLÉTÉ LES 9 GRILLES DE TEMPS

Une fois que vous aurez corrigé l'histoire des 9 zones dans la grille de temps, la faille dans le temps vous transportera au bord du bloc de temps. Vous serez alors gratifié de la première lettre de chacune des 9 cargaisons que vous avez brillamment conquises. Afin de prouver que vous êtes capable et méritant d'effectuer des voyages inter-grilles, vous devrez débrouiller ces lettres et constituer un nouveau mot de passe.

De la même manière, après avoir complété les 9 grilles de temps du bloc du moment, vous devrez débrouiller les mots de passe des 9 grilles de temps, et ce à l'aide de la première lettre de chacun d'eux, afin de pouvoir former le mot de passe final et définitif

Lorsque vous aurez déchiffré le mot de passe final, vous serez alors libre de quitter la continuité espace-temps. Vous aurez alors conquis le titre de CREATEUR

La version de STARION pour Commodore a été écrite par Louis Madon, basée sur le jeu conçu et crée par David Webb. David Webb est l'auteur des versions de STARION pour Amstrad et Spectrum. Il est aussi l'auteur de deux livres sur la programmation de language machine sur Spectrum publié par MELBOURNE HOUSE.

Rélisation

Programmation Louis Madon Conception du jeu David Webb Dessin graphique Dieter Jansen Musique Neil Brennan Graphismes des vecteurs David Webb Graphismes C64 Greg Holland Illustration de Couverture lan McCausland

Droits d'Auteur de la conception du jeu David Webb 1985 Droits d'Auteur de programme du jeu Beam Software 1985

Publié par: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, Royaume Uni.

70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australie

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement défendu et illegal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'authorisation expresse écrite de la Société MELBOURNE HOUSE PUBLISHERS LTD. Tous les produits de MELBOURNE HOUSE sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

ROCK'N'WRESTLE

FRANCAIS

Instructions de Chargement

Placez las cassette dans votre magnetophone COMMODORE et assurezvous que tout est bien connecté et que la cassette est bien

Appuvez la touche PLAY sur le magnétophone Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche

automatiquement et le programme va être chargé. ROCK 'N' WRESTLE utilise système de chargement rapide 'PAVLODA' et le programme 64K sera entièrement charge dans votre ordinateur en 3 minutes environ. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordures vont être utilisés durat le chargement:

BORDURE CLIGNOTANTE — Données de Chargement BORDURE NOIRE — Recherche de Données BORDURE BLANCHE — Erreur de Chargement

Si la bordure devient blanche au cours du chargement, veuillez rembobiner la cassette juste un petit peu, et appuyez la touche PLAY pour continuer le chargement.

Il est très souvent possible de réduire le nombra d'erreurs de chargement si vous veillez à ce que votre magnétophone soit le plus éloigne de votre TV.

Rock 'n' Wrestle est le premier jeu de lutte véritablement en 3 dimensionnel. De plus, il est entièrement contrôlable à partir du clavier ou du manche à balai.

Vous êtes Gorgeous Greg, et vous êtes au 10 èmè rang parmi les concurrents qui participez au Championnat Mondial de Lutte. Pouvezvous lutter et gagner votre titre de Champion?

F1: Début du Jeu

F3: Sélection du nombre de joueurs (1 ou 2)

F5: Interruption du jeu en cours.

F7: Sélection entre Clavier et Manche à Balai.

Mondalites Pour Jeu Avec 1 Joueur

Veuillez brancher votre manche à balai dans le port de devant. Le lutteur qui se trouve en bas et à droite du ring est votre lutteur, celui qui est classé 10éme. Votre tâche est de vaincre tous les autres participants et d'obtenir le titre de Champion. Vous devez planquer au sol chacun de vos adversaires en un certain délai de temps, sans qu'aucun d'eux ne parvienne à vous plaquer au sol. Si le délai de temps expire, vous perdez le match par forfait. L'assaut de lutte final qui conduit au titre de Champion n'a pas de limite de temps restrictive

Vous pouvez débuter le jeu soit en actionnant votre manette, soit en pressant le touche F1.

Modalites Pour Jeu Avec 2 Joueurs

Le lutteur du bas est contrôlé par un manche à balai dans le port de devant tandis que le lutteur du haut est contrôlé à partir du port arrière Chaque joueur peut choisir un lutteur en actionnant son propre mache à balai soit vers le haut, soit vers le bas, ou en pressant sa manette lorsque le lutteur de son choix apparaitra.

Le vainqueur sera le premier joueur qui réussira à plaquer son adversaire au sol par deux fois, et ce, dans le délai de temps imparti. Le jeu pourra débuter en pressant la touche F1.

Utilisation Du Clavier

Cette option est destinée aux joueurs qui préférent joueur ce jeu sans le manche à balai.

Les touches à utiliser sont les suivantes:

Joueur 1 (en bas à droite)		Joueur 2 (en haut à gauche)	
HAUT	W	HAUT	å
BAS	X	BAS	1
GAUCHE	A	GAUCHE	:
DROITE	D	DROITE	=
MANETTE	S	MANETTE	;

Si vous avez trouvé le jeu de démonstration compliqué et dur, ne vous découragez pas car ROCK 'N' WRESTLE n'est pas difficile du tout à jouer. La régle de base à respecter lors du contrôle de votre lutteur, est de surveiller la direction dans laquelle il se trouvé. Par exemple, si le lutteur fait face à écran, il suffit d'actionner votre manche vers le haut pour le faire avancer. Si vous acctionnez votre manche vers le bas, le lutteur reculera. Le lutteur se tournera et se dirigera vers la droite si vous actionnez le manche vers la droite. Si vous voulez faire demi-tour (180 degrés), vous devrez actionner le manche vers la gauche deux fois, ou vers la droite deux fois, selon la direction où vous désirez aller.

Tous les mouvements dépendent de la direction dans laquelle le lutteur se trouve. Exemple: chaque fois que vous pressez la manette et que vous pointez dans la direction où vous vous trouvez, vous essaierez d'empoigner votre adversaire (vos bras s'llongeront). Si vous pointez dans la direction contraire et que vous pressez la manette, vous vous arquerez alors vers l'arrière et donnerez un coup de pied à votre adversaire

Lorsque vous devez chosir un mouvement, il suffit de choisir le mouvement le plus approprié à la situation, et les plus naturel. Exemple Coup de tête, empoignade plaquement au sol, et écrasement se font vers l'avant

Les coups de pied et les mouvement de soulèvement se font vers l'arrière.

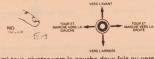
Les mouvements de bras tels que choc de l'avantbras, coup de coude, et l'étendoir sont faits vers la droite ou la gauche.

Pratique des mouvements

Le meilleur moyen de pratiquer ces mouvements divers est de vous entrainer sur le mode de jeu à 2 joueurs. En effet, votre opposant ne contrecarrera aucun de vos mouvements ce qui vous permettra de vous perfectionner

Détails des divers mouvements disponibles dans Rock 'n' Wrestle Les graphiques ci-dessous représentant les divers mouvements disponibles supposent que votre lutteur fait face à l'écran.

1.1 Déplacement dans le ring



Pour faire demi-tour, pivotez vers la gauche deux fois ou vers la droite deux fois

1.2 Course et rebondissement dans les cordes du ring

Si vous continuez à marcher dans la même direction, vous commencerez à courir.

Si vous atterrissez dans les cordes, vous pouvez rebondir et gagner plus d'élan si vous dirigez votre manche à balai vers l'arrière, tandis que votre lutteur est projeté dans les cordes (que vous verrez se tendre vers

1.3 Comment épuiser votre adversaire.



Le genou soulevé, le choc de l'avant-bras et les coups (de pied) sont des mouvements destinés à épuiser l'energie de votre adversaire et à vous permettre d'empoigner ce même adversaire.

1.4 Comment empoigner votre adversaire

Si vous pressez la manette et si vous poussez le manche à balai vers l'avant, les bras votre lutteur s'étendront vers l'avant; c'est alors que vous pourrez tenter d'empoigner votre opposant

Si vous êtes à portée de votre adversaire, et si vous avez correctement minuté votre mouvement, vous pourrez vous emparer de votre adversaire. Si vous êtes face à face vous pourrez faire un collier de force à votre adversaire.

Si vous l'empoignez par derrière, vous pourrez faire un Nelson complet à votre adversaire

Si vous l'empoignez par les cotés, vous pourrez alors faire une clef de bras à votre adversaire.

1.5 Clef de bras et rotation du bras

Une fois que vous tenez votre adversaire dans une clef de bras, vous pouvez ensuit le faire piroetter si vous gardez votre dogt sur la manette et si vous faites pivotrer le mance à balai sur lui-même. Si vous désirez le délivrer et l'envoyer dans les cordes, il vous suffit d'enlever votre doigt de la manette. Selon la force de la rotation, votre adversaire sera projeté dans les cordes avec violence et rebondira sans contrôle aucun. Vous pouvez faire touroyer votre adversair en secouant votre manche a balai. De meme, il peut arriver a se liberer en vous donant des secousses plus

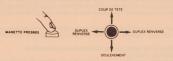
1.6 Après avoir projeté votre adversaire dans les cordes



Si vous poussez le manche à balai vers l'avant, votre corps sera projeté contre votre adversaire, qui sera cloué au sol, si vous réussiessez votre coup. Poussez le manche vers l'arrière et vous lâcherez prise et donnerez

un violent coup de genou à votre adversaire. L'étendoir est une manoeuvre trés utile après projeté votre adversaire dans les cordes, car après un tel coup, l'adversaire en demeure essouflé

1.7 Collier de force avant



Après avoir empoigné votre adversaire de face, veuillez presser la manette. Si vous poussez le manche à balai vers l'avant, votre opposant recevra un coup de tête qui le fera tituber.

Si vous poussez le manche sur les cotés, vous obtiendrez un suplex renversé, l'un des meilleurs mouvements de lutte.

Si vous poussez le manche vers l'arrière, vous pourrez soulever votre adversaire au-dessous de votre tête. Ce que vous pourrez faire si vous avez assez d'énergie et si votre adversaire n'est pas trop résistant. (Voir 1.12). En cas de résistance, il faut réessayez et vous arriver peut-être à attraper votre adversaire à l'improviste

1.8 Soulèvement de force (après avoir soulevé votre adversaire à partir du collier de force avant



Cette situation est une situation de domination qui vous permet d'avoir votre adversaire à votre merci. Si vous voulez lui faire une rotation d'avion, veuillez faire aller votre manche. Vous pouvez augmenter la force du tournoiement en secouant votre mance a balai. De meme, votre adversaire peut contre-Attaquer en vous donnant des secouses plus violentres. Si vous voulez arrêter ce mouvement, il vous suffit d'ôter votre doigt la manette et de laisser tomber votre adversaire sur le tapis sans aucune cérémonie.

Si vous poussez votre manche vers l'arrière, vous pourrez alors tenter le mouvement le lus difficile mais le plus devastateur de Rock 'n' Wrestie qu'est le mouvement 'Le Pieu Enfoncè'

Bien que peu d'oppsants puissent se remettre de cette manoeuvre qui brise le cou des adversaires, il peut arriver que certains opposants résistent (Voir 1.12)

1.9 Nelson Complet (empoignade par l'arrière)



Après avoir empoigne votre adversaire par derrière, ne relâchez pas la manette. Si vous réussissez à exécuter un beau suplex vous aurez votre adversaire au tapis, à bout de souffle. Si vous poussez le manche vers l'vant, vous obtiendrez la goutte atomique, qui est lorsque votre adversaire est conduit dans le tapis par les pieds. Pire encore est le mouvement 'Briseur de dos' qui est destiné à arranger la colonne vertébrale de votre adversaire.

1.10 L'adversaire terrassé sur le tapis



Si votre adversaire est terrassé sur le tapis, vous pouvez continuer vos attaques soit en lui donnant des coups de pied et lui marcher dessus, soit des coups de coude ou de genou. Si votre adversaire semble en difficulté, vous pouvez tenter de faire un tourniquet (Voir 1.11). Si vous pensez qu'il est assez faible pour le plaquer, vous pouvez pousser le manche plus en avant afin de pouvoir l'empoigner plus fortement.

1.11 Tourniquet



Si votre lutteur se trouve dans l'un des quatre coins, et si vous pressez la manette, alors vous pourrez initier le voi du touriquet, qui est la manoeuvre de lutte la plus étonnante.

Vous verrez alors votre lutteur grimper sur le pillier d'un des coins et attendre, les bras étendus, prêt à se jeter sur ses adversaires. Si vous laissez aller la manette votre lutteur se lancer alors dans les airs, et s'envolera vers le centre du ring.

Si quelque contact se fait, que votre adversaire gise sur le tapis ou qu'il soit debout, ce mouvement peut détruire ce dernier complètement; par contre, si vous ratez votre adversaire, vous risquez de vous faire très très

Méfiez-vous aussi des adversaires qui gisent sur le tapis et qui porraient vous feintes, comme esquiver vos coups au dernier moment.

1.12 Que faire dans une situation compremettante

(à l'aide du manche)

Chaque fois que vous serez pris dans un collier de force ou autre vous pourrez remuer votre manche à balai afin de contrecarrer les mauvaises intentions de vos adversaires. Le fait de remuer le manche à balai signifie de le pousser vers le haut ou vers le bas ou sur les cotés le plus

1.13 Comment empêcher un attaquant de vous clouer au sol Si vous voulez renverser un adversaire qui essaie de vous clouer au sol, c'est-a-dire si vous voulez vous relever, il suffit de pousser votre manche vers le haut et vers le bas.

1.14 Comment yous relever du tapis

Vous pouvez remuer le manche pour reprendre contrôle, mais pour retourner en position debout, vous devez presser la manette. Vous pouvez rester sur le tapis tant qu'il vous plaira . . . il ne dépend que de vous de presser la manette ou non

Conseils Pour Joueurs Plus Avances

Les mouvements de force sont ceux qui utilisent les mouvements de soulèvement tels que l'écrasement du corps', "les suplex" et 'le pieu enfoncé. Si vous relâchez votre manette lorsq'il semble que votre lutteur lâcher prise de son adversaire, c'est alors que le plus de dommages peut

List Des Mouvements Divers De 'Rock 'n' Wrestle

Rotation D'Avion: Mouvement qui fait que l'infortunée victim tournoie et tournoie, telle une hélice d'avion.

Rotation Du Bras: Autre mouvement de touroiment qui cette fois-ci a lieu sur le tapis du ring, avant que la victime ne soit envoyée dans les

Torsion Du Bras: Mouvement spécialement conçu pour complètement enchevter votre ennemi.

Goutte Atomique: La victime est soulevée et renvoyée sur le tapis, les

Briseur De Dos: C'est même prie que la GOUTTE ATOMIQUE. Cette foisci, c'est la colonne vertébrale de la victime qui se voit arrangée par les genoux de son attaquant.

Ecrasement Du Corps: Votre pauvre adversaire va être par ce mouvement, envoyé d'une certaine hauteur sur le tapis il va s'écraser. Etendoir: La victime sans défenser va être étendue sur une corde à linge par un avant-bras rallongé.

Coup Tombe: Cette fois-ci, l'attaquant va prendre la tête de son adversaire pour un ballon de football qu'il va frapper avec force. Coup De Coude: Après quelques mouvements dans le vide, l'attaquant

va enfoncer son coude dans sa victime couchée face contre terre. Coup D'Envoi Du Corps: L'attaquant va catapulter son propre corps sur ne, avec la force d'un canon.

Choc De L'Avant-Bras: Coup douloreux de l'avant-bras porté sur la tête.

Nelson-Complet: Mouvement de force donné par derrière.
Coup De Tête: Il est utile d'avoir la tête dure contre un adversaire peu

Collier De Force: Ce mouvement est conduit de face ce qui assure à l'attaquant un contrôle total de la situation.

Coup Traitre: Ce coup de genoux bien placé garantit de faire des merveilles sur l'apparence de l'adversaire.

Attaque Du Genou: Mouvement qui fait tout adversaire se plier en deux. Charge Folle: Simple mais efficace; il suffit de foncer sur votre adversaire comme un taureau enragé.

Pleu Enfonce: Ce coup est horrible; en effet, la victim est enfoncée tête première dans le tapis.

Plaquement Au Sol: Voila: Comptez jusqu'a trois et ouvrez cet homme

iusqu'à 3. Suplex Renverse: C'est un beau coup; la victime est secouée de tous les cotés, comme un pendule renversé.

Coup Dur: Lorsque votre adversaire se trouve au sol, donnez lui un coupo

Suplex: C'est un bon moyen d'envoyen votre adversaire sur le tapis.

Tourniquet: Tel un faucon, vous planez au dessus de votre proie non méfianté prêt à fondre sur elle.

Publié par: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, Royaume Uni.

et 96-100 Tope Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australia

Distribution: Conception du jeu - Gregg Barnett

Ce jeu a été conçu et programmé par l'équipe de Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy, Damian Watharow.

Programmation additionnelle: Andrew Pavlomanolacos, Nigel Spencer Graphismes: Greg Holland Musique: Neil Brennan

Il est le lutteur le plus dangereux, du monde entier. Il descent d'après son abre généalogique, d'un enfant illégitime de James 1. D'après lui, l'Empire Britannique renaître — un jour, et alors, il jouera le rôle qui lui est destiné. Lord Toff est un lutteur scientifique, qui connaît out les mouvements

Cet homme masqué vient de nui ne sait d'où. Il prend plasir à la souffrance. Peu de lutteurs peuvent supporter autant que celuici peut supporter. Cedpendant, il revient toujours à la charge pour se battre et vaincre. Son soup favori est celui de "l'Etendoir"; J'aime les entendre s'eetrangler - en fait j'adore call'

Un Indien Apache au sang de taureau, courageux, possédant la ruse et la furtivité des ses ancêtres. Flying Eagle peut se vanter de son adresse à contrecarrer les manoeuvres de ses adversaires. Son nom suffit à indiquer qu'il est très bon au mouvement du 'Tourniquet'; et qu'il en obtient même des résultats dévastateurs.

VICIOUS VIVIAN

Vivian n'est pas peureux. Avec un nom pareil, il a eu vite fait d'apprendre à se défendre dans n'importe quelle situation. Il a trainé pendant des années dans les rues et est un expert en bargarres

MISSOURI BREAKER

Il est poseur et radin. Son style est de mauvais goût et sale. Il s'entraine chez lui, au Texas, à envoyer ses vaches sur son ranch. Attention, il excelle dans le coup "Ecrasement du Corps"!

BRUCE DE LOS ANGELES

Il vient de cette ville brillante, où il a eu maintes occasions de montrer ses talents de lutteur sans besoin d'un ring. Ne le laissez pas agir dans votre dos. "Lorsque je les fais tourner au-dessus de ma tête, je les fais ensuite s'écraiser contre le tapis. C'est du vrai de vrai.

COLEREUX ABDUL

Abdul est en colère. Pourquoi? parce qu'il est le dernier fils de la plus jeune femme du l'un des sheiks les plus riches du Moyen - Orient Et Abdul est le dernier en liste pou l'heritage Il aime s'entrainer au forage pétrolier en pratiquant le mouvement d'enforcement de le tête de ses adversaires dans le tapis.

Cette force de la nature borgne a prouvé que personne ne doit doûter de son pouvoir. On dit que son crâne une épaisseur d'environ 5 cms. Lors d'une récente séance d'entrainement, il paraît qu'il s'amusait à briser des blocs de glace avec sa tête.

Attention: Ne restez pas sur son coté aveugle, cela le rend fou furieux.

MAC COY COU ROUGE

Mac Coy Cou Rouge ("Appelezmoi Rouge"), est venu dans la "Ville" pour s'essayer à la lutte. Ne vous laissez pas tromper par son hospitalité . . . lorsqu'il a recours à la goutte atomique, vous aurez l'impression d'etre un poteau planté dans la cambrousse.

GORGEOUS GREG

VOUS êtes le fabulex Gorgeous Greg, le héros blond.

Vous aimerez aussi nos autres titres pour le Commodore 64, publiés par Melbourne House

*FIGHTING WARRIOR: "Les graphismes sont grandioses, et admirablement animès... un successeur de FIST, Méritant et de haute qualité" — Computer and Video Games

"GYROSCOPE: "Jeu très accrocheur et très très intelligent - Sèlection de la semaine" — Popular Computing Weekly

*STARION: "Etonnant, époustoflant, phénoménal" - Crash

*WAY OF THE EXPLODING FIST: "Ce sera sans nul doûte LE succès de l'été - Daily Mail

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans mballage d'origine et sans l'autorisation expresse de la Société

Melbourne House Publishers Limited.
Tout le produits de Melbourne House sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

DEUTSCH

Auflade-Instruktionen

Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder ein und stellen Sie sicher, dass sie vollkommen zurückgespult ist. 2. Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT and RUN/STOP, Der Computer schaltet den Daten-Recorder automatisch ein und das

Program lädt sich auf. ROCK 'N' WRESTLE verwendet das 'PAVLODA' Schnellauflade-System und das gesamte 64K Programm wird in ca. 3 Minuten in Ihrem Computer aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgelden, um die Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmass zu reduzieren Während des Auflanens werden drei verschiedene 'Arten' von Bergrenzungen verwendet:

BLITZARTIG AUFLEUCHTENDE BEGRENZUNG — Aufladen von Daten SCHWARZE BEGRENSUNG - Suchen nach Daten WEISSE BEGRENZUNG - Fehler beim Aufladen

Wenn die Begrenzung während des Aufladens weiss wird, lassen Sie das Band etwas Zurücklaufen und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fort fahren.

Oft konen Fehler beim Aufladen reduziert werden, wenn man sicherstellt, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernsehgerät entfernt steht.

Rock 'n' Wrestle ist das erste wirklich 3-dimensionale Ringkampf-Spiel. Es wird ausschliesslich mit der Tastatur oder dem Steuerknüppel

Sie sind Gorgeous Greg - der an zehnter Stelle stehende Kämpfer für den Weltmeisterschafts - Gurtel. Können Sie sich and die Spitze ringen?

F1: Beginnen Sie das Spiel.

F3: Schalten Sie das Spiel für einen oder zwei Spieler ein.

Halten Sie das derzeitige Spiel an.

F7: Treffen Sie Ihre Wahl zwischen dem Steuerknüppel un der Tastatur.

Schalters oder durch druck auf die F1 Taste gestartet werden.

Stecken Sie Ihren Steuerknüppel in den vorderen Anschluss. Ihr Ringkämpfer, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der an zehnter Stelle stehende Kämpfer. Ihre Aufgabe ist es, alle anderen Kämpfer zu besiegen bis Sie zum Weltmeister werden. Sie müssen jeden Gegner innerhalb einer begrenzten Zeit am Boden festhalten ohne selbst am verlieren Sie das Spiel wegen Nichtantretens. Beim Endkampf für den Titel gibt es keine Zeitgrenze. Das Spiel kann durch Drücken Ihres Spiel für zwei Spieler

Der untere Ringkämpfer wird durch einen Steuerknüppel im vorderen Anschlusse kontrolliert, während der obere Ringkämpfer vom hinteren Anschluss aus kontrolliert wird

Beide Spieler können sich einen Ringkämpfer durch Aufwärts — oder Abwärtsbewegen ihrer jeweiligen Steuerknüppel wählen und auf ihren Schalter drücken, wenn der Ringkämpfer ihrer Wahl urd serbeint. Der Gewinner ist derjenige der seinen Gegener zwei Mal innerhalb der vorgeschriebenen Zeit am Boden festhält. Das Spiel kann durch druck auf die F1 Taste gestartet werden.

Verwenden der Tastatur

Die Möglichkeit, mit der Tastatur zu spielen wurde für Benutzer, welche dieses Spiel ohne den Steuerknüppel spielen möchten, mit eingeschlossen.

Die nachstehenden T	asten werden	dabei verwendet:	
Spieler 1		Spieler 2	
(Rechts unten)		(Links oben)	
Nach oben-	W	Nach oben	-
Nach unten-	X	Nach unten-	
Links-	A	Links—	
Rechts-	D	Rechts-	
Schalten-	S	Schalten-	

Das Spielen des Spiels

Obwohl Sie beim Vorspielen des Spiels möglicherweise den Eindruck gewannen, dass 'Rock 'n Wrestle' ein kompliziertes Spiel ist, so ist nichts unwahrer als das

Eine einfache Regel, die Sie befolgen mussen sich, wenn Sie Ihren Ringkämpfer kontrollieren, ist sorgfältig zu beobachten, in welche Richtung er schaut.

Wenn er zum Beispiel den Bildschirm hinaufblickt, dann würde das Bewegen Ihres Steuerknüppels zur Folge haben, dass er sich nach oben bewegt. Durch Bewegen Ihres Steuerknüppels nach unten würde er nach rechts gehen. Um inn zum Herumdrehen zu veranlassen (Drehurg um 180 Grad), müssen Sie ihn entweder zivei Mal nach links oder zwei Mal nach rechts drehen

Sämtliche Bewegungen richten sich nach der Richtung, in welche der Ringkämpfer schaut. Zum Beispiel, werden Sie jedes Mal, wenn Sie auf den Schaler drücken und in die Richtung zielen, in die Sie blicken, nach Ihrem Gegner greifen (Ihre Arme verlängern sich). Wenn Sie in die entgegengesetzte Richtung zielen, so würde das zusammen mit dem Schalter zur Folge haben, dass Sie sich nach rückwärts bewegen und Ihren Gegner mit dem Fuss treten.

Wenn Sie sich überlegen, welchen Schritt Sie machen sollen, so sehen Sie sich einfach die Lage, in der Sie sich befinden an und versuchen sich Sie das zu tun, was naturlich wirkt und aussieht. Z. B. Kopfstösse, Griffe, Festhalten und Schläge sind Vorwärtsbewegungen.

Fusstritte und Hochheben sind Rückwärtsbewegungen Armbewegungen wie z.B. Schläge mit dem Vorderarm, Fallenlassen

der Ellbogen und Wäscheleinen sind Bewegungen nach links oder

Bewegungsübunger: Die einfachste Art und Weise alle Ihre Bewegungen zu uban ist, das Spiel für 2 Spieler zu spielen. Ihr Gegner wird keinerlei Bewegungen gegen Sie vornehmen, was Ihnen die Möglichkeit geben solite, jede Bewegung bis zur Perfektion zu üben.

Einzelheiten über die Bewegungen können 'Rock'n Wrestle' enthommen

Bei der nachstehenden graphischen Darstellung über die möglichen Bewegungen, wird vorausgesetzt, dass Ihr Ringkämpfer den Bildschirm hinauf schaut.

1.1 Bewegungen im Ring herum



Um eine Kehrtwendung zu machen, drehen Sie swei Mal nach links oder zwei Mal nach rechts

1.2 Rennen und Ahprallen von Seilen

Wenn Sie noch ein paar Schritte weitergehen, werden Sie anfangen zu

Wenn Sie in die Sele rennen, können Sie abprallen und zusätiliche Stosskraft durch Umkehren der Bewegung Ihres gewinnen Steuerknüppels, währemd Ihr Ringkämpfer sich auf die Seile stürzt. (Sie können sehen, wie diese sich nach aussen biegen.)

1.3 Zermürben Ihres Gegners



Das hochgehobene Knie, der Schlag mit den Voderarm und der Fusstritt sine Bewegungen, die dazu bestimmt sind, die Kraft Ihres Gegners zu schwächen und die Gelegenheit zu einem Handgriff zu geben

1.4 Greifen Ihres Gegners

1.4 Greinen ihres Gegnets
Durch Drücken des Schalters und Vorwärtsstossen des Steuerknüppels
erzielen Sie, dass die Arme Ihres Ringkämpfers verlängert werden Sie
können dann versuchen, nach ihrem Gegner zu greifen indem Sie den Steuerknuppel zurückziehen.

Wenn Sie in Reichweite sind und Ihre Bewegung Zeitlich richtig eingeschätz haben, können Sie Ihren Gegner fassen. Wenn Sie Ihm genau gegenüberstehen können Sie ihm eine Kopfzange verabreichen.

Wenn Sie von hinten nach ihm greifen, können Sie ihm einee Kopfzange verabreichen. Wenn Sie von hinten nach ihm greifen, können Sie ihm einen vollständigen Nachenhebel versetzen. Wenn sie ihn in einem Armschlüssel.

1.5 Armschlüssel und Verdrehen des Armes

Wenn Sie Ihren Gegner mit einem Armschlüssel gefangen haben, können Sie ihm anschliessend den Arm verdrehen indem Sie ihren Finger auf den Schalter lassen und den Steuerknüppel in einer kreisförmigen Bewegung drehen. Um ihn zu befreinen und ihn in die Seile zu werfen, nehmen Sie einfach Ihren Finger vom Schalter weg. Je nachdem wie sehr sie ihm den Arm verdrehen, wird er in die Seile rasen und ohne jegliche JKontrolle zurückprallen. Sie können Ihn schneller drehen indem. Sie Ihren steuerknuppel Hin- und herbewegen. En kann jedochconter und sich durch Hin- und Herbenegen Befreien.

1.6 Nachden Sie Ihren Gegner in die Seile geworfen haben.



Durch Vorwärtsstossen des Steuerknüppels werden Sie durch die Luft fliegen, was, wenn es mit Erfolg durchgeführt wird, zum Festhalten Ihres Gegners führen wird.

Ziehen Sie sich zurück und Sie werden ihn mit einem sehr wuchtigen Fusstritt loslassen. Die Wäscheleine ist eine sehr nützliches Manöver nachdem Ihr Gegner von den Seilen abgeprallt ist. In den meisten Fällen bleibt ihm die Luft weg under er landet auf der Matte.

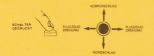
1.7 Vordere kopfzange



Nachdem Sie nach Ihrem Gegner gegriffen haben wärend Sie ihm gegenüberstanden halten Sie den Schalter nach unten gedrückt. Wenn Sie den Steuerknüppel nach vorne drücken, wird Ihr Gegner durch einen Kopfstoss zum Taumeln gebracht. Die Bewegung des Steuerknüppels nach links oder rechts führt zu einem umgekehrten Suplex, einer der am besten aussehenden bewegungen beim Boxen.
Durch Zurückziehen des Steuerknüppels können Sie versuchen, Ihren

Gegner über Ihren Kopf hochzuheben. Das kann Ihnen gerlingen, wenn Sie genügend Energie haben und Ihr Gegner keinen zu starken Widerstand stossen, versuchen Sie es einfach noch einmal. Vielleicht Können Sie Ihren Gegner ergreifen, wenn er nicht auf der Hut ist.

1.8 Kraftiges Hochheben (nachdem Sie Ihren Gegner aus der vorderen Kopfzange gehoben haben).



Dies ist eine sehr meisterhafte Stellung. Wenn man sie richtig benutzt is Ihr Gegner Ihnen ausgesetzt. Um ihn in der Flugzeugdrehung herumzudrehen, müssen Sie Ihren Steuerknüppel bewegen. Sie können die Drehstärke erhöhen in dem Sie. Ihren steuerknuppel Hin-und-Her Bewegen. Ihr jegner kann jedochdurch schnelle Bewegeungen kontern Sie können den Schalter jederzeit loslassen, wodurch Ihr Gegner ziemlich unsanft auf die Matte geworfen wird. Wenn Sie Ihren Steuerknüppel nach vorne stossen, wird er mit einem Schlag auf der Matte landen. Genauso wie die Flugzeugdrehung werden sie anschliessend einen sehr neider -geschmetterten Gegner vor sich

Das Zurückziehem des Steuerknüppels führt zu einer de verheerendsten, jedoch schwierigen bewegungen in 'Rock 'n Wrestle', dem 'Mordschlag'. Obwohl sich sehr wenige Gegner von diesem halsbrecherischen Manöver erholen, ist es für Widerstand sehr geeignet

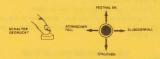
1.9 Vollständiger Nelson (Griff von hinten)



Nachdem sie von hinten nach Ihrem Gegner gegriffen haben, lassen Sie Ihren Finger weiterhin auf dem Schalter

Nach einem gut ausgeführten Suplex liegt Ihr Gegner auf der Matte und schnappt nach luft. Durch Vorwärtsstossen des Steuerknüppels erreichen Sie den atomischen Fall, bei dem Ihr Gegner zuerst mit den Füsser auf die Matte fällt. Noch verheerender ist der Rückenbrecher, ein Manöver, bei dem das Rückgrat Ihres Gegners neu ausgerichtet werden

1.10 Gegner flach auf der Matte



Während Ihr Gegner auf der Matte liegt, können Sie ihn ausserdem durch Stampfen angreigen oder indem Sie ihm einen gut placierten Knieoder Ellbogenfall Versetzen. Wenn er so aussieht, als sei er in Schwierigkeiten, so können Sie es mit einem Spannschraubenflug versuchen (s. 1.11). Wenn Sie der Meinung sind, dass er schwach genug ist, um verprügelt zu werden das stossen Sie den Steuerknüppel nach vorne, um die Prügel zu

1.11 Spannschraubenflug



Wenn Sie in irgendeiner der vier Ecken Stehen und auf Ihren Schalter drücken, so wird Ihr Drücker den Spannschraubenflug, das glänzendste aller Ringmanöver, auslösen.

Sie werden sehen wie Ihr Ringkämpfe3r die spannschraube hinaufklettert und mit ausgestreckten Ärmen zum Herunterfallen bereit ist. Lassen Sie Ihren Schalter los under wird sich in die Luft werfen und in Richtung Ringmitte fliegen. Wenn Sie mit ihm Kontakt bekommen, gleich ob Ihr gegner flach auf der Matte liegt oder aufrecht auf der matte steht, so kann dies Ihren Gegner vernichten, wenn er Ihnen aber entigeht, so können Sie sich wirklich wehtun

Seien Sie ebenfalls auf der Hut vor Gegnern, die auf der Matte liegen, da diese sich verstellen könnten - bereit, im letzten Moment

1.12 Was Sie in einer kompromittiereden Lage tun können (Rüttein

mit dem Steuerknüppel)?
Wann immer Sie festgehalten werden, wie zum Beispiel in einer Kopfzange, so können Sie mit Ihrem Steuerknüppel rütteln, um die heimtückischen Absichten Ihres Gegners zu verhindern. Bewegen Sie einfach, so schnell Sie können, Ihren Steuerknüppel nach oben und unten oder von einer Seite auf die andere.

1.13 Abbrechen des Festhaltens

Beendigung Ihren Gegner umzuwerfen, wenn er Sie festhält und verprügelt, bewegen Sie Ihren Steuerknüppel vor -und rückwärts (mit anderen Worten, versuchen Sie aufzustehen)

1.14 Aufstehen von der Matte

Sie können versuchen, mit derm Steuerknüppel zu rütteln, um zu versuchen, die Kontrolle wieder zu gewinnen, Sie müssen jedoch auf den Schalter drücken, um aufzustehen. Sie können unten bleiben, so lange Sie möchten, d.h. sich verstellen, indem sie einfach nicht auf den Schalter drücken.

Hinweise für fortgeschrittene Spieler

flach hingerstreckters Onfer hinunterfaller

Gewaltige bewegungen sind solche, bei denen Hochheben und Körperschläge, Suplexe und "Mordschläge' angewandt werden. Bei diesen Bewegungen kann Ihrem Gegner der allerhöchste Schaden zugefügt werden, wenn Sie den Schalter loslassen, wenn es den Anschein hat, dass Ihr Ringkämpfer seinen Gegner loslässt, wenn es den

Anschein hat, dass ihr Ringkämprie seinen Gegner losiasst, weilles der Anschein hat, dass ihr Ringkämpfer seinen Gegner losiasst, Flugzeugdehung — Wie der Propeller eines Flugzeuges wird das holflose Opfer ständing im Kreis herumgedreht.

Armdrehung — Eine weitere Bewegung, die dieses Mal jedoch auf der Matte durchgeführt wird, befor das Opfer in die Selle geworfen wird. Verdrehen Des Armes Dazu bestimmt, dass Ihr Gegner wirklich

Atomischer Fall - Das Opfer wird hochgehoben und dann mit den

Füssen zuerst auf die Matte geworfen. Rückenbrecher – Noch verheerender als der Atomische Fall. In diesem Fall wird das Rückgrat des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu

Körperschlag - Von einer grossen Höhe aus wird Ihr armer Gegner auf die Matte Fallen gelassen.

Wäscheleine — Das Holflose Opfer wird an seinem verlängerten

rderarm zum Trocknen aufgehängt Falltritt - Dieses Mal verwechselt der Angreifende den Kopf seines

Gegners mit einem Fussball, den er fliegen lässt. Fallenlassen Des Ellbogens — Zuerst hebt er ihn nach oben und anschliessend lässt er seinen Ellbogen aus einer grossen Höhe auf sein

Zerquetschen Mit Dem Fliegenden Körpe' — Der angreifer schleudert seinen Körper wie durch eine Kanone gefeuert auf das Opfer. Schlag Mit Dem Vorderarm — Ein schmerzhafter Schlag mit dem

Vollständiger Nelson - Eine starke Sewegung, die von hinten kommt. Kopfstoss - Ein harter kopf ist immer eine autzliche Waffe gegen einen

Kopfzange - Wenn es von vorne erfolgt, so gibt dieses Manöver dem ngreifer Kontrolle über sein Opfer

Fusstritt - Ein heimlicher Tritt in den Magen kann die erwünschte Wirkung haben Kniestoss - Ein aut placierter Kniestoss kann am Aussehen des

ners Wunder wirken. Knieschlag — Dieses Manöver kann jeden Gegner in die Knie zwingen. Verrückter Angriff — Einfach, aber wirksam - rennen Sie einfach auf Ihren Gegner wie ein verrückter Stier zu.

Mordschlag — Eine absolut furchteinflössende Bewegung, bei der das arme Opfer mit dem Kopf voraus in die Matte hineingestossen wird.

Festhalten - Hierauf kommet es an. Halten Sie den Mann fest bis man

Umgekehrter Suplex — Eine wunderschöne Bewegung - das Opfer wird geradeaus nach oben und kopfüber geworfen wie ein umgekehrtes Pendel.

auf drei gezählt hat.

Stauchen — Versetzen Sie einen susstritt während der Mann am Boden

Suplex — Eine anmutige Art und Weise, Ihrem Gegner auf die Matte zu

Spannschrauben-Flug - Sie scgweveb wue eub -fakje gerynm der

vereut ustm sucg ayf eub ybderwartetes lofer zy stürzen.

Der gefärlichste Ringkämpfer, den es heute auf der Welt gibt. Lord Toff kann seine vorfahren bis zu einem unehelichen Sohn von Jakob zurückverfolgen. Seiner Meinung nach, wird das Britische Weltreich wiederkommen und er wird zu gegbener Zeit seinen Beitrag dazu leisten. Lord Toff is ein wissenschaftlicher Ringkampger — er kennt samtliche

BAD BARNEY TROUBLE

Dieser maskierte Mann schlägt aus unbakannten Orten zu. Er lebt durch Schmerzen auf. Es gibt wenige Ringkampfer, die Bestrafungen wie dieser Mann ertragen können und trotzdem kommt er immer wieder zuruck, um zu kampfen und zu gewinnen, Sein Lieblingsmanover ist die 'Wascheleine'. "Es ist fur mich ein wahres Vergnugen, zu horen, wie sie ersticken. Es gibt mir einen richtigen Aufschwung FLYING EAGLE

Ein Apache mit Stierblut - tepfer mit der Verstohlenheit und Schlauheit seiner Vorfahren. Flying Eagle ist stolz darauf, seine Gegner auszumanövrieren. Seine Name spiegelt seine Fahigkeit, den Spannschraubenflug auf vernichtende Weise anzuwenden

Vivian is kein Weichling. Mit einem solchen Namen lernte er rasch, sich in jeder Situation zu verteidigen. Er biss sich die Zähne auf den Zuschauerrangen von Whitehart Lane aus und war seither standing am

MISSOURI BREAKER

Dies its ein schabiger Geck. Sein Stil ist niedrig und schmutzing. Seine Stärke stammt von, Herumwerten von Kuhen auf seiner Ranch zuhause n Texas. Seien Sie vor senem Korperschlag auf der Hut L.A. BRUCE

Grüsse aus Tinsel Town. Er ist ein wirlicher könner innerhalf und ausserhalb des Rings. Passen Sie auf, dass er nich hinger Ihnen steht. "Wenn ich Sie uber meinem kopf herumwirble, schmettere ich sie auf die Matte - das macht Spass"

ANGRY ABDUL

Abdul ist wutend. Warum? Er ist der jungste Sohn der niedrigsten Frau eines der wohlhabendsten Scheiche im Mittleren Osten. Er steht fur die Erbschaft an letzter Stelle. Er liebt es, nach ONI zu bohren indem er die egner durch die Matte stosst. MOLOTOV MICK

Dieses einaugige Energiebundel hat sich als eine Macht erwiesen, mit der man rechnen muss. Man saft, dass sein Schadel uber 5 cm dick ist. Bei winem Kurzlich stattgefundenen Training konnte man ihn debei beobachten wie er dicke Eisklötze mit seinem Kopf zerschmetterte. Warnung - kommen Sie nicht auf die Seite, auf der er blind ist, es mach

REDNECK McCOY

Redneck McCoy ("nennen Sie mich Red") ist zum dicken Rauch gekommen, um sein Glück beim "Ringen" zu versuchen. Lassen Sie sich night von seiner sudlichen Gastfreundschaft täuschen - wenn er seinen atomischen Fall anwendet, fuhlen Sie sich anschliessend wie ein Zaunpfahl, der in die Südwestküste Schottlands eingerammt wurde. GORGEOUS GREG

Greg. Du bist prachtvoll - du blonder Held.

Herausgegeben von: Melhourne House Castle Yard House, Castle Yard Richmond, Surrey, TW10 6TF Vereinigtes Königreich

96-100 Tope Street, South Melbourne 3205

Victoria, Australien

Konzept des Spiels - Gregg Barnett

Dieses Spiel wurde entworfen und programmiert durch das nachstehende Team:

Gregg Barnett

Bruce Bayley Damian Watharow Zusatzliche Programmierung -Andrew Pavlomanolacos Nigel Spencer Graphische Gestaltung - Greg Holland

ENGLISH

Loading Instuructions

Musik - Neil Brennan

- Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure
- that it is properly connected and that the tape is fully rewound. Press PLAY on the data recorder-Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will
- ROCK 'N' WRESTLE uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'moes' used during

the loading process:
FLASHING BORDER — Loading data
BLACK BORDER — Searching for data WHITE BORDER - Loading error

- Often, loading errors can be reduced by ensuring that the data
- recorder is as far away from your T.V. as possible In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights).

Rock 'n Wrestle is the first truly 3 dimensional wrestling game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.
You are Gorgeous Greg, the tenth ranked contender for the World

Championship Belt. Can you wrestle your way to the top?

Selecting Options F1: Start Game

- F3: Switch between 1 player and 2 player games
- Stop current game
- F7: Switch between joystick and keyboard modes.

Plug your joystick into the front port. Your wrestler, the one in the bottom right hand corner of the ring is the 10th ranked contender. Your task is to overcome all other contenders until you become world champion. You must pin each opponent within a time limit, without being pinned yourself. If the time expires you will lose the match by default. The final bout for the title has no time limit. The game can be started by pressing your trigger of by hitting the F1 key.

Two-player mode

The bottom wrestler is controlled by a joystick in the front port while the top wrestler is controlled from the rear port. Both players may choose a wrestler by moving their respective joystick up or down and pressing their trigger when the wrestler of their choice appears.

The winner is the first player to pin his opponent twice within the given time limit. The game can be started by hitting the F1 key.

The keyboard option has been included for users wishing to play this game without the joystick. The following keys are used:

Player 1		Player 2	
(Bottom Right)		(Top Left)	
UP—	W	UP—	
DOWN—	X	DOWN—	
LEFT—	A	LEFT—	-
RIGHT—	D	RIGHT—	
TRIGGER—	S	TRIGGER—	

Though looking at the demo game may have given you the impression that "Rock 'n Wrestle" is a complex game to play, nothing is further from

The simple rule to follow when controlling your wrestler is to watch carefully which direction he its facing. For example, if he is facing up screen then moving your joystick up would cause him to walk up. Moving your joystick down would cause him to walk backwards. Moving the joystick to the right would cause him to turn and walk to the right. To turn around (a 180 degree turn) you must either turn to the left twice or to the right twice

All moves are centered around the direction in which your wrestler is facing. For example when ever you press the trigger and point in the direction in which you are facing you will make a grab for your opponent (your arms will extend). Pointing in the opposite direction combined with the trigger would cause you to arch back and kick at your opponent.

When thinking of what move you can do just look at the situation you are in and try what looks and feels natural. E.g. headbutts, grabs, pins and slams are in a forward direction. Kick and lifts are backwards. Arm movements such as forearm jolts, elbow drops and clothes lines are to the left or right.

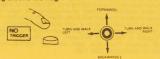
Practicing moves

The easiest way to practice all your moves is to go into 2 player mode Your opponent will not make any move against you so you should be able

to perfect any move.

Details of the moves available in "Rock 'n Wrestle". In the following graphic representation of the available moves it is assumed your wrestler is facing upscreen.

1.1 Moving around the ring



To do an about face turn left twice or turn right twice.

1.2 Running and bouncing off ropes

If you continue to walk in the same direction for a few steps you will begin to run. If you run into the ropes you can bounce off and gain extra momentum by reversing your joystick direction as your wrestler lunges into the ropes (you will see them bend outward)

1.3 Softening up your opponent



The lifted knee, the forearm jolt and the kick are softening up moves designed to sap your opponent's energy and provide an opening for a

1.4 Grabbing your opponent
Pressing the trigger and pushing the joystick forward will result in your wrestler extending his arms. You may then try to grab your opponent by

pulling back on the joystok.

If you are in range and have timed your move correctly, you will get hold of your opponent. If you are facing him head on you will put a front headlock on him. If you grab him from behind you will put him in a full nelson or if you grab him from either side you will have him in an armock.

1.5 Arm lock and arm spin
Having trapped your opponent in an armlock. You can then spin him by keeping your finger on the trigger and moving the joystick in a circular motion. To release him and throw him into the ropes simply take your finger off the trigger. Depending upon the strength of the spin he will go careering into the ropes and bounce off out of control. You can spin him faster by jiggling your joystick. Likewise he can counter and break free by out-jiggling you

1.6 After throwing opponent into ropes



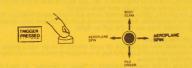
Pushing the joystick forward will launch you into a flying body press which, if successful, will see you pinning your opponent. Pullback and you will let loose with a very powerful drop kick. The clothes line is a very useful manoeuvre after your opponent has been bounced off the ropes. More often than not it knocks the air out of him and brings him to the

1.7 Front Headlock



Having grabbed your opponent whilst facing him, keep the trigger pressed. Pushing your joystick forward will stagger your opponent with a head butt. Moving the joystick to either side will result in a reverse suplex, one of the best looking moves in wresting. By pulling back on the joystick you can try to lift your opponent above your head. This will joystick you can try to up your opponent according to succeed if you have sufficient energy and your opponent is not resisting too strongly (see 1.12). If you encounter resistance simply try again, you may catch your opponent off guard.

1.8 Power lift (having lifted opponent from front headlock)



This is a very masterful position to be in as if played right your opponent is at your mercy. To aeroplane spin him move your joystick. Vou can increase the force of the spin by jiggling your joystick. Likewise your opponent can counter by out-jiggling your, Release your trigger anytime to dump your opponent rather unceremoniously onto the canvas. Pushing your joystick forward will body slam him onto the mat. Like the aeroplane spin this will produce a very stunned opponent. Pulling the joystick back will result in one of the most devastating but difficult moves in "Rock 'n Wrestle", the pile driver. Though few opponents recover from this neck breaking manoeuvre it is very susceptible to registance. (See 1.12) This is a very masterful position to be in as if played right your opponent

susceptible to resistance. (See 1.12)

1.9 Full nelson (rear grab)



After having grabbed yor opponent from behind, keep your finger on the trigger. A well executed suplex will have your opponent lying on the mat, gasping for breath. Pushing forward on the joystick will result in the atomic drop in which your opponent is driven feet first into the canvas. Even more devastating is the back breaker, a manoeuvre designed to rearrange your opponent's spine.

1.10 Opponent flat on the canvas



- If your opponent is on the mat you may further attack him by stomping on him or delivering a well placed elbow drop. If he looks as if he's in trouble you might try a turnbuckle fly (see 1.11), fly you think he's weak enough to pinpush the joystick forward to reinforce the pin.

1.11 Turnbuckle fly



Standing in any of the four corners and pessing your trigger will initiate the turnbuckle fly, the most glamorous of all wrestling maneuvres. You will see your wrestler climb up the turnbuckle and wait, arms stretched, ready to pour western and the will all and he will almost little air, flying or more than the centre of the ring. If contact is made, whether you opponent be flat on the mat or standing upright, this can devastate your opponents, but if you miss you can really hurt yourself. Also be wary opponents, but if you miss you can really hurt yourself. Also be wary to opponents by flying on the mats as they could be faking, ready to jump away

1.12 What to do in a compromising position

(the joystick jiggle)
Whenever you're caught in a hold such as a headlock you might jiggle
your joystick to frustrate your opponent's dastardly intentions. Simply move your joystick up and down or side to side as fast as you can.

To throw your opponent when he's pinning you move your joystick forward and back (in other words try to get up)-

1.14 Getting up from the mat

You may use the joystick jiggle to try and regain control but you must press the trigger to stand up. You may stay down as long as you like i.e. fake it by not pressing your trigger.

Advanced players tips

Power moves

onto the canvas.

Power moves are those employing lifts such as body slams, suplexes and piledrivers. In these moves maximum damage to your opponent can be achieved by releasing the trigger when it looks like your wrestler is letting go of his opponent.

LIST OF MOVES IN 'ROCK 'N WRESTLE"

AEROPLANE SPIN - Like the propeller of an aeroplane the helpless victim is spun around and around

ARMSPIN - Another spin but this time it takes place on the mat before the victim is flung onto the ropes.

ARM TWIST- Designed to really get your opponent tangled up.

ATOMIC DROP — The victim is lifted up then driven feet first into the

BACK BREAKER - More devasting than the Atomic Drop. This time the

victim's spine is rearranged by his attackers knee. BODY SLAM - From a great height your poor apponent is splattered

CLOTHES LINE - the hapless victim is hung out to dry by an extended

DROP KICK - This time the attacker mistakes his opponent's head for a football as he lets fly.

ELBOW DROP - First a wind up then the attacker drops his elbow from a great height onto his victim

FLYING BODY PRESS - The attacker catapults his body at the victim as if fired from a canno

FOREARM JOLT - A forearm blow th the head.

FULL NELSON - A strength move enforced from the rear

HEADBUTT - A hard head is always useful weapon against an unsuspecting opponent

HEADLOCK - Applied from the front this manoeuvre gives the attacker control over his victim.

KICK - A sneaky kick in the stomach can have te desired effect.

KNEE STRIKE — This manoeuvre can double any opponent up. MAD CHARGE - Simple but effective, just run straight at your opponent like a mad bull

PILE DRIVER — a totally awesome move, the poor victim is drilled head first into the canvas. PIN - This is what its all about, keep that man covered for a count of

REVERSE SUPLEX - A beautiful move, the victim is flipped right up and over like an inverted pendulum

STOMP - Put the boot in while the man is down. SUPLEX - A graceful way to help your opponent to the canvas.

TURNBUCKLE FLY - Like a falcon you hover ready to swoop on an unsuspecting prey

THE WRESTLERS HALL OF FAME

The most dangerous wrestler in the world today. Lord Toff traces his lineage back to an illegitimate son of James 1. As far as he is concerned the British Empire, will come again and he'll do his part when the time comes. Lord Toff is a scientific wrestler — he knows all the moves.

BAD BARNEY TROUBLE

This masked man hails from parts unknown. He thrives on pain. Few wrestlers can take the kind of punishment this man has and still come back to fight and win. His favourite manoeuvre is the 'clothesline': 'llove to hear them choking - it gives me a real buzz.

FLYING FAGLE

A bull blooded Apache brave with all the stealth and cunning of his ancestors. Flying Eagle prides himself on out-manoeuvering his opponents. His name reflects his ability to use the turnbuckle to devastating effect.

VICIOUS VIVIAN

Vivian is no sissy. With a name like that he quickly learnt to take care of himself in any situation. He cut his teeth on the terraces of Whitehard Lane and has been laying the boots in ever since.

MISSOURI BREAKER

This is one mean dude. His style is down and dirty. He gets his strength from throwing cows on his ranch back home in Texas. Watch out for his

L.A. BRUCE

Hails from tinsel town, a real performer in and out of the ring. Don't let him get behind you. "When I've got 'em spinning over my head I smash 'em into the canvas. it's like wow, man."

ANGRY ABDUI

Abdul is angry. Why? He's the youngest son of the most junior wife of one of the wealthiest sheiks in the Middle East. He's last in line for the inheritance. He likes to practise drilling for oil by driving his opponents' heads through the canvas.

MOLOTOV MICK

This one-eyed powerhouse has proven to be a force to be reckoned with. His skull is said to be more than two inches thick. At a recent training session he was seen to be smashing solid blocks of ice with his head. Warning — don't get on his blind side it makes him angry!

REDNECK McCOY

Redneck McCoy ("call me Red") has come to the big smoke to try his hand at 'wrastling'. Don't be fooled by his southern hospitality — when he applies the atomic drop you'll feel like a fence post planted in the south

GORGEOUS GREG

You are Gorgeous Greg, the blonde hero.

Published by

Melbourne House 60 High Street, Hampton Wick, Kingston Upon Thames, Surrey KT1 4DB United Kingdom

96-100 Tope Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australia

Game concept and design — Gregg Barnett

This game was designed and programmed by the

Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy, Damian Wathrow

Additional programming — Nigel Spencer, Andrew Pavlumanolakos

Graphics — Greg Holland Music — Neil Brennan

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.